
TOP SECRET
páginas con trucos
Wip3out y
Tony Hawk's
...EWS • PREVIEWS • DEMOS EXCLUSIVAS • LA REVISTA PLAYSTATION MÁS VENDIDA DEL MUNDO
PlayStation
EDICIÓN OFICIAL ESPAÑOLA DE
NÚM. 38
PlayStation® Magazine
MC
975 Ptas.
5,87 €
TOY STORY 2
Buzz vuelve a la carga
REVIEW
TOY STORY 2
SHADOW MADNESS
GT2
RENEGADE RACERS
ACTION MAN
KNOCKOUT KINGS 2000
RONIN BLADE
FIGHTING FORCE 2
MILLENNIUM SOLDIER
READY 2 RUMBLE
DISCWORLD NOIR
COOL BOARDERS 4
F1 WORLD GRAND PRIX 99
DEMO JUGABLE DE GT2
SPACE RANGER
LIGHTYEAR
BEATMANIA
Ponte en forma con este simulador de baile que ha enloquecido a los japoneses
PLAYSTATION 2000
Final Fantasy IX, Metal Gear 2, Driver II...
¿Qué nos deparan los próximos meses?
* CD sólo válido en España
8 DEMOS JUGABLES: GRAN TURISMO 2 ■ FIFA 2000 ■ NBA 2000
CRASH TEAM RACING ■ JADE COCOON ■ PONG ■ RAINBOW SIX
ESTO ES FÚTBOL Y VÍDEO DE ATARILAND COMPILATION ■
00038
8 414090 112772

PlayStation

TRADUCIDO Y DOBLADO AL CASTELLANO

NO OLVIDES MIENTRAS CAMBIAS DE MARCHA CADA DOS SEGUNDOS, A TODA VELOCIDAD Y SORTEAS PUENTES, VALLAS, CURVAS CERRADAS Y VIGILAS LA TEMPERATURA DEL ACEITE, LOS EQUIPOS ELECTRÓNICOS, LA PRESIÓN DE LOS NEUMÁTICOS Y LA POSICIÓN EN EL MAPA, **FIJARTE EN EL CRONO.**

NO ES UN COCHE DE RALLIES, ES EL INFIERNO.

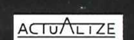












www.rallychampionship.net

www.electronicarts.es

Distribuye **ELECTRONIC ARTS SOFTWARE** Edificio Arcade Rufino González 23 bis Planta 1.ª Local 2 28037 Madrid España Tel. 91 304 70 91 Fax. 91 754 52 65 TELÉFONO **SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91 754 55 40**

PlayStation y son marcas comerciales de Sony Entertainment Inc. © 2000 Ltd actualizado, (anteriormente Europress Software Ltd.) y HotGen Studios Ltd. Las marcas comerciales Volkswagen, patentes de diseño y copyrights son usados con la aprobación de su propietario. Las marcas comerciales y logotipos de Castro son propiedad de Castrol Limited. Gracias a SEAT S.A. y SEAT Sport. Pirelli es una marca comercial registrada de Pirelli S.p.A Electronic Arts y el logotipo de Electronic Arts son marcas comerciales de Electronic Arts Inc. en los EE.UU. y/u otros países. Todos los derechos reservados.

29 DE FEBRERO DEL 2000

Staff
Edita: MC Ediciones, S.A.
Directora edición española: **Mònica Bassas**
Jefe de redacción: **Joaquin Fachado**
Coordinadora: **Ruth Parra**

Maquetación electrónica
Lluís Guillén

Colaboradores
Álex Beltrán, Sergio de la Cruz, Quique Fidalgo, Oriol García, Joaquín Garzón, Asunción Guasch, Albert Lavila, Arnau Marín, Sonia Ortega, Carlos Robles, Zoraida de Torres, Laura Trujillo, Emma Vicente, Guillem Vidal.
Fotografía: Carles Plana

Dirección editorial
Editora: **Susana Cadena**
Gerente: **Jordi Fuertes**

Publicidad
Directora de ventas: **Carmen Ruiz**
Pº San Gervasio, 16-20 Barcelona 08022
Tel. 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 61

Jefa de ventas: **Montse Casero**
Orense, 11 28020 Madrid
Tel: 914 170 483 Fax: 914 170 533

Publicidad de consumo
Domènec Romera
Pº San Gervasio, 16-20 Barcelona 08022
Tel. 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 61

Suscripciones
Manuel Núñez suscripciones@mcediciones.es
Tel: 93 254 12 58 Fax: 93 254 12 59

Redacción *PlayStation Magazine*
MC Ediciones, S.A.
Pº San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 62

Filmación y fotomecánica
MC Ediciones
Pº San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona

Impresión
Printer IGSA
Tel: 93 631 02 04 Depósito Legal: B-46888-1996
Impreso en España - Printed in Spain

Distribución
Coedis, S.L.
Avenida de Barcelona, 225
Molins de Rei, Barcelona
Coedis Madrid:
Laforja, 19-21 esq. Hierro
Polígono Ind. Loeches
Torrejón de Ardoz. Madrid

DISTRIBUCIÓN ARGENTINA: CEDE, S.A.
Sud América, 1532.1290 Buenos Aires.
Tel: 301 24 64 Fax: 302 85 06
Distribución capital: AYERBE Interior D.G.P.

DISTRIBUCIÓN MÉXICO:
Importador Exclusivo: CADE, S.A.
C/ Lago Ladoga, 220 Colonia Anahuac
Delegación Miguel Hidalgo México D.F.
Tel: 5456514 Fax: 5456506
Distribución Estados: AUTREY
Distribución D.F. UNION DE VOCEADORES

Edita
MC
MC Ediciones, S.A.
Administración
Pº San Gervasio, 16-20,
08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63

Los artículos de esta revista traducidos o reproducidos de *PlayStation Magazine* son copyright de Future Publishing Limited, Reino Unido, 1996. Todos los derechos reservados. Los logotipos «PS» y «PlayStation» son marcas registradas de Sony Computer Entertainment Inc. Para más información sobre esta revista u otras de Future Publishing, contacten a través del Web: http // www.futurenet.com

Difusión controlada por 

Editorial

Después de la resaca navideña y tras la cuesta de enero, parece que todo vuelve a la normalidad. Ésta es una época tradicionalmente floja en cuanto a lanzamientos de nuevos títulos. A pesar de esta «sequía» temporal, no nos podemos quejar. Como habéis visto, *Toy Story 2* es portada este mes. Es un hecho bastante insólito que aparezca antes el juego que la película, y la verdad, no nos disgusta en absoluto. No está nada mal.

Por norma general, cuando se desarrolla un juego basado en algún *film* acostumbra a ser poco consistente, por decirlo de alguna manera. Nos vienen a la cabeza, por ejemplo, los casos de *Spawn, Mission: Impossible, Asterix, Expediente X* o *Star Wars*, aunque no terminaría aquí la lista. ¿Pasará lo mismo con los títulos inspirados en películas que están por venir? Tomad nota porque la lista es un rato larga. Por un lado, Take 2 ha adquirido la licencia de *Austin Powers* y de *The Blair Witch Project*, mientras que THQ trabaja en *Evil Dead: Ashes To Ashes*. SCI no se queda atrás en su intento con *The Italian Job* y *The Matrix*. Por cierto, según se rumorea en la Red, el juego de esta última se lanzará al mismo tiempo que la segunda parte de la película. No se sabe cuándo. Esperar es nuestro lema, qué remedio. Y EA no podía ser menos y ha firmado recientemente un acuerdo con *MGM* para distribuir los juegos inspirados en James Bond. Después del decepcionante *El Mañana Nunca Muere* el siguiente lanzamiento —ya para PS2— será *El Mundo Nunca es Suficiente*. Esperemos que sea lo «suficientemente» bueno.

Pero la sincronía entre el cine y PlayStation va cada vez más lejos. Desde el propio funcionamiento de la industria hasta la imposición del *Star System*, que está invadiendo los videojuegos de una manera vertiginosa. Suponemos que el propósito es fundir estos dos géneros de forma paulatina. Y para muestra un botón: en Japón, lo último es desarrollar películas interactivas para PS2. Se trata de una especie de aventura en 3D con un realismo casi... infinito.

Estamos a un mes del lanzamiento de la PS2 en Japón. Se nos hace la boca agua sólo de pensar en lo que nos espera los próximos meses.

Mònica Bassas



CONTENIDOS DE PORTADA

PASA A LA PÁGINA SIGUIENTE

SUMARIO

NÚMERO 38
FEBRERO 2000



página 026

Beatmania

¿Te atreves con el último fenómeno de PlayStation?



página 034

Die Hard Trilogy 2

Arriesgados asuntos terroristas. Te tocará lavar trapos sucios

PROYECTOPLAY



26 BEATMANIA



28 N-GEN

PREVIEWS

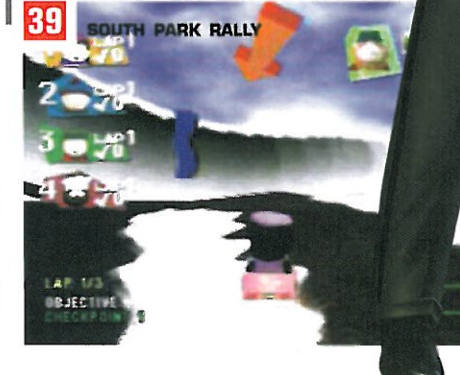


38 COLONY WARS

34 DIE HARD TRILOGY 2

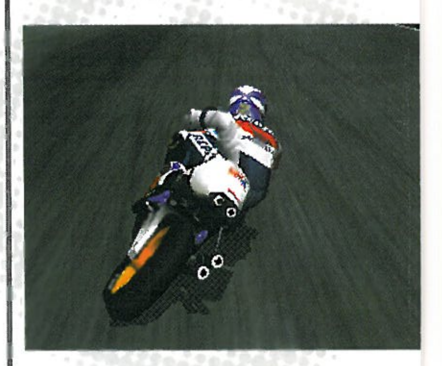


36 ROLLCAGE STAGE 2



39 SOUTH PARK RALLY

REPORTAJES

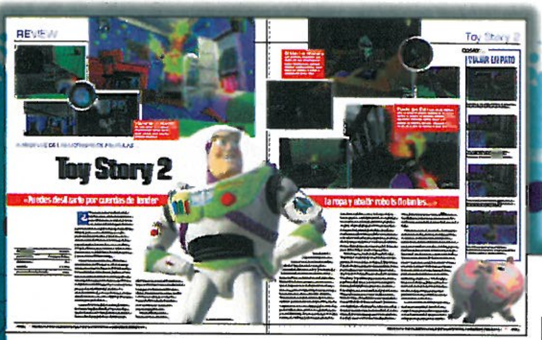


«Toy Story 2 demuestra lo lejos que ha llegado»

TOY STORY 2 **PÁGINA 052**

«Syphon Filter 2 tiene un potencial enorme»

LOS JUEGOS DEL 2000 **PÁGINA 040**



página 052

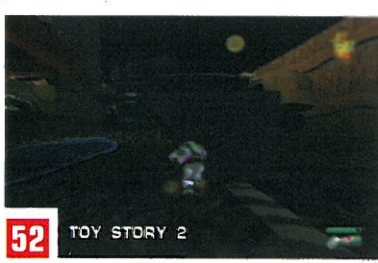
Toy Story 2

Buzz Lightyear da un importante salto adelante

Espacio CD:

¿Un buen disco? Te quedas corto en el análisis Insértalo en tu consola y verás como las horas pasan como si fueran minutos

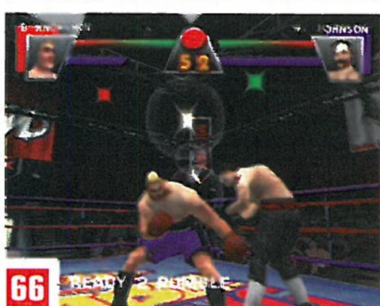
REVIEWS


52 TOY STORY 2



56 GT2


88 FIGHTING FORCE 2


66 READY 2 RUMBLE

SECCIONES

GRAN TURISMO 2 — Jugable
Aunque se ha hablado más de él que del espigado Anelka, te garantizamos que disfrutarás como un enano

FIFA 2000 — Jugable
Fútbol de «calité» para tu consola Se enfrentan dos clubes europeos de prestigio: Manchester United versus Bayern de Munich

CRASH TEAM RACING — Jugable
Regresa Crash, con una demo donde podrás elegir hasta cuatro jugadores

NBA 2000 — Jugable
Mates a diestro y siniestro en este enfrentamiento entre San Antonio Spurs y New York Knicks

RAINBOW SIX — Jugable
Tu misión consiste en rescatar a los secuestrados y eliminar al mafioso Ramón Calderón ¡A por ello, soldadito!!

JADE COCOON — Jugable
Cuéntaselo a tus amigos del barrio: ¡cómo dirigirse al bosque, la llegada de los monstruos!

ESTO ES FÚTBOL — Jugable
Un partido, dos escuelas futbolísticas diferentes: Gran Bretaña *versus* Francia

PONG — Jugable
Disputa este retro sobre un terreno de juego, o encima del hielo con pingüinos interfiriendo tus acciones

ATARILAND COMPILATION — Video
Una selección de los mejores títulos, entre ellos The Next Tetris, Q-Bert, Glover y Missile Command

VE A LA PÁGINA 95 ¡AHORA!



UN VISTAZO RÁPIDO A LO QUE SE VA A LLEVAR EN BREVE

DANCE DANCE REVOLUTION

- △ Una versión de *Enredos* para PlayStation
- □ Con una pizca de *Simon*
- ✕ Y un poquitín de *PaRappa*
- ○ En resumen, *Dance Dance Revolution*

En principio, la etiqueta decía «Sólo en Japón», pero con la llegada del año 2000 parece que la locura por este videojuego importado de Tokio se extenderá por toda Europa. ¿Su nombre? Bemani, una denominación común para toda la colección de juegos de música desarrollados por Konami que están cautivando al mercado nipón. Lo que empezó con el infame *Beatmania* se ha difundido con velocidad y han aparecido productos similares, como *Dance Dance Revolution, Pop 'N' Music, Guitar Freaks* o *Drum Mania*.

¿De qué se trata? La idea es bastante sencilla. Con la música aparecen unos avisos en pantalla y, simplemente, tienes que reaccionar a tiempo. Pero no consiste sólo en aporrear el *pad,* puesto que cada juego bemani presenta su propio controlador hecho a medida —*Beatmania* incorpora un giradiscos al estilo de Technics, *Dance Dance Revolution* presenta una esterilla parecida a la de *Enredos* (mira la fotografía), *Guitar Freaks* lleva consigo una mini-guitarra y, según dicen, *Drum Mania* funcionará con unos *pads* Yamaha cuando aparezca para PlayStation2 el próximo marzo en Japón—. Si aprietas el botón en el momento adecuado ganarás. Si no aciertas, perderás. Para hacerte una idea, piensa que es una combinación de *PaRappa* y *Simon*. ¿Qué más? Nada más. Los gráficos son casi risibles, la música se puede adaptar a los gustos europeos y, en resumen, es para volverse loco de remate. De hecho, el fenómeno bemani es tan extravagante que seguro que será un éxito, aunque ya lo veremos cuando la *Beatmania* llegue a Europa de la mano de *Dance* Dance —y esa maravillosa alfombrilla de baile— y nos haga bailar como si nuestra vida dependiera de ello... Muy pronto llegará la *Revolution*... ■

EL MAÑANA EMPIEZA HOY



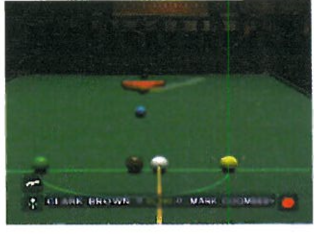
Los jóvenes *beatmaniacos* de Tokio (arriba) muestran su talento con *Dance Dance Revolution* (observa la esterilla para PlayStation). Te recomendamos que hagas una excursión a alguna sala de videojuegos cercana para curiosear un poco y ver cómo se mueven los turistas japoneses al ritmo de *Dance Dance* . Al mismo tiempo, comprobarás que los jugadores locales parecen unos recién nacidos dando sus primeros pasos encima de la alfombra...

LOADING

TODAS LAS NOVEDADES DEL MUNDO PLAYSTATION...

ESTE MES...





El billar tal y como se ve en la tele, con la siniestra voz del comentarista (arriba). Mientras tanto (izquierda), los pilotos con cara de velocidad establecen un nuevo récord parcial. Lo siento

MCRAE, MANÍACOS Y BOLAS DE BILLAR...

TRÍO DE ASES

CODEMASTERS REVELA SU PRIMERA ALINEACIÓN DEL 2000

Puede que California tenga su Silicon Valley y que Escocia alardee de su Silicon Glen pero, para los usuarios de PlayStation, la Meca electrónica está en Warwickshire, en la granja de silicio de Codemasters. Allí, entre vacas y establos, *PSMag* visitó la tierra natal de *Colin McRae Rally*, *TOCA Touring Cars* y *Micro Machines* para echar un vistazo a los últimos productos de Codemasters.

Primera primicia: *Micro Machines 4*, más conocido como *Micro Maniacs*. ¿Por qué? Porque los rumores son ciertos. Esta gente pequeñita se ha deshecho de las ruedas y ahora se descontrola a pie. Richard Baxter, productor de *Micro Maniacs*, nos dijo: «Con los coches, llegamos tan lejos como nos fue posible. Realmente queríamos hacer algo nuevo esta vez, así que hemos diseñado un nuevo reparto de personajes y los hemos reunido en un magnífico juego en 3D».



Y, ciertamente, lo han hecho. Estos pequeños tipos son una extraña mezcla de dibujos animados y extravagante ciencia-ficción. Con nombres como Pyro o Maw Maw, estos personajes se carbonizan los unos a los otros con *power-up* de napalm y pastillas ciclónicas de energía. Tienen mucho en común con los coches de antaño —todavía puedes derrapar en las curvas— pero los escenarios 3D y las dos piernas dan mucho más juego a la hora de hacer toda clase de travesuras. Baxter lo ve de este modo: «*Micro Maniacs* pretende que pases un buen rato con tus colegas. Los nuevos personajes ayudan mucho más a conseguirlo, porque son más interactivos que los



El nuevo y maravilloso Ford Focus de Colin en todo su esplendor de 700 polígonos. Los parabrisas semitransparentes te permiten ver a Colin y a su copiloto dando tumbos durante todo el tramo

coches. Esta vez puedes saltar, correr, escalar, derrapar y luchar contra tus compañeros». Efectivamente, mientras un mono personajillo sube por una escalera de cuerda, otro pasa a toda velocidad encima de un tren de juguete antes de arrollar un urinario portátil y hacerlo saltar por los aires mientras nosotros dejamos caer nuestros *pads* muertos de risa.

Afortunadamente, *World Championship Snooker* es un poco más refinado. El formato de programa deportivo de televisión no permite la espectacularidad de tacos destrozando el tapete, pero ver las bolas deslizándose por una mesa de paño verde en medio de todo el lujo perfectamente reproducido de un salón de billar, le da al juego un toque de mucha clase. El público carraspea, se oye la respiración del comentarista en el micrófono y los jugadores dan tiza a sus tacos con parsimonia y se sacuden la pelusa de sus impecables smokings. Hay cursillos Master Class, una sección de bolas imposibles y hasta la física del juego ha sido diseñada por un astrofísico. Lo mejor de todo es que el sistema de emboque no sólo muestra la trayectoria prevista de tu tacada, sino que también enseña la trayectoria de la bola blanca tras el disparo, de forma que puedes meter las bolas y aprender geometría al mismo tiempo. Se prevé también la presencia de estrellas del billar (se rumorea que Stephen Hendry estará presente).

«Los parachoques cuelgan del coche como mandíbulas rotas, rascando la pista e incluso cayéndose de vez en cuando»

Ha llegado el momento de hablar del genial *Colin McRae Rally 2*. Puede que Colin haya cambiado su Subaru por un Ford, pero este título sigue siendo todo un logro. *PSMag* se puso al volante del juego, y la diferencia entre el original y la secuela es asombrosa. La mecánica del juego se ha mejorado para ofrecer más secuencias por segundo y muchos más polígonos (de 400 pasamos a 700 por coche). Nuevas técnicas de reflejos (que superponen efectos de paisaje distorsionado sobre la carrocería de los coches) crean un estupendo brillo metálico y hacen que los parabrisas sean semitransparentes. Bien hecho.

Pero aún más importante, el motor se hace pedazos con más garbo. Los parachoques cuelgan del coche como mandíbulas rotas, rascando la pista e incluso cayéndose de vez en cuando, los faldones se rompen, el capó se abre de golpe, la carrocería se abolla y el copiloto suelta toda clase de improperios. O, como mínimo, debería. Mientras tanto, el horizonte desvaneciéndose y la impecable calidad de las texturas de la accidentada pista hacen que los gráficos parezcan más de PC que de PlayStation. Pero eso no es todo, las mejoras en la física del juego han dado lugar a suspensiones independientes, de forma que ahora el coche se pilota como una bestia escupe-barro de belleza poco común. La última palabra la tiene Guy Wilday, productor del juego, que se llevó un buen viaje de gravilla a alta velocidad en la cara mientras trataba de experimentar en vivo toda la acción de un rally de verdad.

«No queríamos que *CMR2* fuese más de lo mismo. Así que lo cogimos por separado y empezamos desde el principio para hacer que fuese mejor que nunca.» Otra dato: algunos productores resultaron heridos durante la realización de este juego. ■

«Por desgracia, tendrás que esperar hasta marzo para poder jugar con *Colin McRae Rally 2*»

OFF THE RECORD ¿QUÉ HAS GANADO?

CONCURSO *PAC-MAN WORLD*

Juan Carlos Espinosa Vela
Aldeire (Granada)

Miguel Carrio Merino
El Entrego (Asturias)

Víctor Recio Herrero
47012 Valladolid

Meritxell Goya Masferrer
08303 Mataró (Barcelona)

Judith López Conesa
08207 Sabadell (Barcelona)

Francisco López Santana
35250 Ingenio-El Cristo
(Las Palmas de Gan Canaria)

Álex Anduaga Ugarte
20560 Oñati (Guipúzcoa)

Pedro Estévez Moreno
10600 Plasencia (Cáceres)

Antonio Gil Clemente
03158 Catral (Alicante)

Víctor Manuel León Canto
11600 Ubrique (Cádiz)

José Manuel Quero Galvet
14500 Puente Genil (Córdoba)

Álvaro Andreu Navarro
14005 Córdoba

Almudena Melcon Yuste
28045 Madrid

Pedro Lalas Cameo
50015 Zaragoza

Julio César Díaz
33900 Ciaño de Langreo (Asturias)

Juan Miguel Sebine
48015 Bilbao

David Ortubia Turati
28529 Rivas-Vaciamadrid (Madrid)

Alberto Quinteiro Carreira
15823 O Pino (La Coruña)

Alfonso Lamarca
28760 Tres Cantos (Madrid)

Xavier Riba Palli
08019 Barcelona

Andrea Díez San Juan
34886 Velilla Río Carrión (Palencia)

Alfredo de la Nuez Galván
35006 Las Palmas de Gran Canaria

Jesús Ávila González
29004 Málaga

Eduardo Collantes Ocón
29018 Málaga

Enrique Canal Muñiz
33400 El Pozón (Avilés)

Javier Sebastián de Lucas
19110 Mondejas (Guadalajara)

María Cristina Peñaranda Martínez
30006 Murcia

Ricard de Nova Arisa
08203 Sabadell (Barcelona)

Patricia Amoedo Piedras
36818 Redondela (Pontevedra)

Marçal Puig
17820 Banyoles (Girona)

PROS Y CONTRAS

LAS FRANQUICIAS

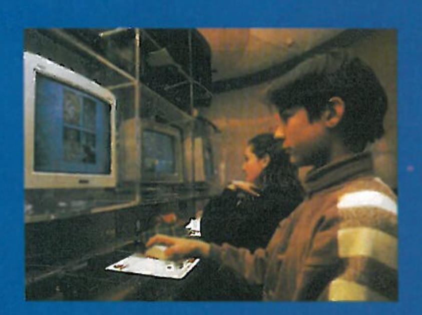
ESPAÑA CUENTA CON UNAS DIEZ CADENAS

Como champiñones. Así es como han crecido en España, y en gran parte del mundo, los comercios dedicados al mundo de las consolas, que se han multiplicado de manera frenética en sólo unos años. Sería imposible decirte exactamente cuántas tiendas del ramo existen en nuestro país pero te puedes hacer una idea sabiendo que aquí funcionan unas diez marcas o franquicias cuyo número de tiendas oscila entre las 72 de Centro Mail —la mayor en la actualidad—, y las 12 de Mundo Games.

Pero, ¿qué es una franquicia?

Básicamente, es un tipo de fórmula comercial consistente en la agrupación de establecimientos que comparten el mismo nombre, forma de trabajo, distribución e imagen en representación de una misma central. Es el caso de Global Games, Centro Mail, Game Shop, Micro Games, Games Fox, MGK, Diver Tienda y Mundo Games. Los responsables de franquicias de estas marcas son unánimes a la hora de explicar la «reproducción» masiva de franquicias en el sector: unificar fuerzas conlleva conseguir mejores precios de las empresas del sector y reducir gastos (márketing, distribución...). Algunos añaden otros motivos: es la forma más segura de que el negocio tenga éxito en un sector muy competitivo. «El videojuego tiene un margen comercial muy reducido y de esta forma resulta más fácil hacer frente a la fuerte competencia que representan las grandes superficies.»

Franquicias aparte, el *boom* de las tiendas dedicadas al mundo de las consolas se explica de la misma forma que el auge que vivieron los videoclubs hace algunos años: de un día para otro un aparato que antes no figuraba en el mobiliario de los hogares pasa a ser parte de la casa. Además, como



explica el gerente de Diver Tienda, Pedro Marqués, «éste es un mercado fácil. Cualquier propietario de una tienda de informática o de un videoclub puede instalar en el establecimiento una consola y dedicarse también a vender videojuegos y accesorios, y más teniendo en cuenta que el mercado pertenece casi en exclusiva a dos o tres compañías».

«La inversión inicial, oscila entre los siete y los nueve millones de pesetas.»

Las franquicias no sólo viven de la venta. El alquiler de videojuegos es otro de los servicios que ofrecen estos establecimientos y que cada vez está cobrando más protagonismo. Eduardo Beard, del departamento de Marketing de MGK, destaca la piratería como principal causa del crecimiento de alquiler de títulos entre los usuarios. Alguna de estas grandes cadenas intenta paliar los efectos de esta actividad ilegal con campañas informativas dirigidas al usuario, como es el caso de Diver Tienda.

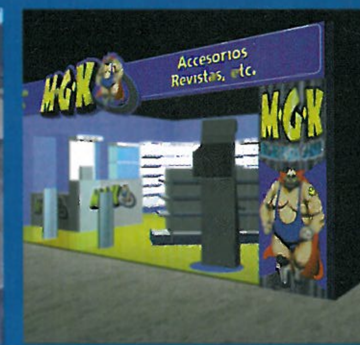
La letra pequeña

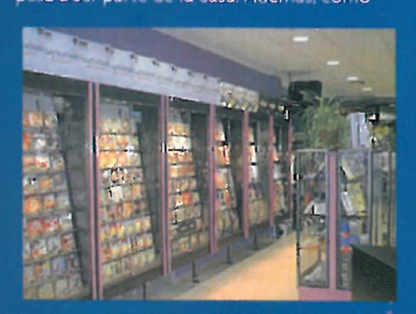
¿Estás pensando en lanzarte al mundo de los negocios y poner una franquicia? Pues nada, nada, adelante con los faroles. No te vamos a hacer ningún préstamo, pero te podemos facilitar las cosas contándote los pormenores de esta fórmula comercial. La mayoría de las marcas exigen al franquiciado disponer de un local de, al menos, 60 metros cuadrados. La inversión inicial, que suele incluir el mobiliario y la decoración del establecimiento, los gastos de afiliación, la primera compra de material de abastecimiento, en algunos casos un canon de entrada y otros conceptos, oscila entre los siete y los nueve millones de pesetas. Mientras permanezca abierto el establecimiento, el franquiciado deberá pagar mensualmente una cuota de entre 25.000 y 70.000 pesetas + IVA, según la marca a la que decidas afiliarte. Según datos proporcionados por las centrales, la cadena de tiendas que más facturó el año pasado alcanzó los 1.000 millones de pesetas.

Sin embargo, no es oro todo lo que reluce. Hace apenas dos meses las 14 tiendas de la cadena Games Universal cerraron sus puertas dos años después de su nacimiento. El que fuera gerente de la marca, Manuel Hidalgo, no titubea a la hora de explicar este fracaso. «El mercado está saturado.» «La gente no está por la labor de pagar una cuota mensual —añade— porque las franquicias en España al final no son rentables para ninguna de las dos partes, especialmente para el franquiciado, que tiene muy poco margen de beneficio y al que la marca sangra sin pudor.» Según Hidalgo, sólo las marcas que fueron las primeras en aparecer, que son las mayores, podrán sobrevivir. «Cada vez resultará más rentable instalarse por libre que por franquicia porque la competencia entre los mayoristas ha llegado a tal punto que siempre podrás obtener un buen precio a la hora de comprar producto, casi el mismo que consiguen las cadenas. Y no tienes que pagar ni cuotas mensuales ni canon de entrada». Sólo el tiempo quitará y dará razones. ■















LOS CULÉS ESTÁN DE ENHORABUENA

UBI SOFT FIRMA UN ACUERDO DE LICENCIA CON EL F.C. BARCELONA

LOS JUEGOS YA ESTÁN EN PROCESO DE CREACIÓN

Más fútbol Sí, más. En esta ocasión de la mano de Ubi Soft, que ha firmado un acuerdo con el Fútbol Club Barcelona para producir nuevos juegos de deporte con licencia Barça y que abarca las diferentes disciplinas deportivas en las que participa el histórico club. El contrato es válido para los próximos tres años y cubre todos los formatos.

Los juegos serán fácilmente distinguibles porque «vestirán» los colores del Barça, cuyo director comercial, Robert Tendero, ha manifestado que «serán productos con un gran impacto en el mundo *culé*. Esperamos que tengan mucho éxito». Por su parte, Ubi Soft, en palabras de su directora general, María Teresa Cordón, «se enorgullece de poder colaborar con uno de los clubes más prestigiosos del mundo». Seguro que los seguidores del Real Madrid también os alegráis mucho con la noticia, ¿o no? ■

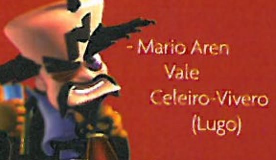


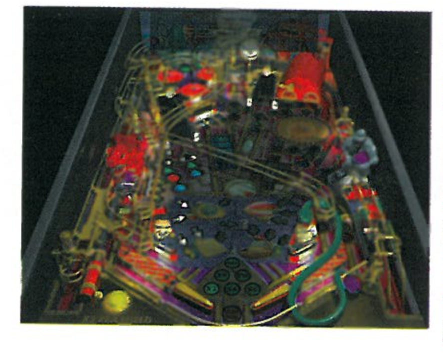
OFF THE RECORD
GANADORES CONCURSO
CRASH TEAM RACING

PRIMER PREMIO: Cazadora + juego completo + camiseta
- Luis Brun Aguado
Lezo (Guipúzcoa)

NUEVE PREMIOS: Juego completo + camiseta

- José Ramón Jimeno, Lleida
- Jesús Gutiérrez, Granada
- Óscar Freire Arén, Camariñas (A Coruña)
- Rafael Requena, Caudete (Albacete)
- Isabel Rodríguez Rouoero, Redondella (Pontevedra)
- Alex Castilla Rivero, L'Hospitalet de Llobregat
- Alejandro Paredes Marín, Badajoz
- Mario Aren Vale, Celeiro-Vivero (Lugo)
- Bruno Alfonso Truji, Arguineguin Mogan









LANZAMIENTO EN MARZO DE
PRO PINBALL-FANTASTIC JOURNEY

¡CORRE BOLITA, CORRE!

INCLUYE 5 NIVELES Y 3 ÁNGULOS DE VISIÓN

Un viaje hacia el pasado que te conducirá al mundo del excéntrico Profesor Steam y sus psicodélicas invenciones es la última simulación de Cunning Developments, el equipo que desarrolló Pro Pinball.

Esta vez tendrás que poner todo tu talento en los mandos para recorrer un túnel que te llevará —pedazo viaje, al centro de la Tierra—. Volarás a las montañas más altas, visitarás el fondo del mar (donde están las llaves, matarile, rile, rile), correrás hacia la Isla Misteriosa...

Tanta vuelta tiene un objetivo: impedir que el malvado general Yagov se convierta en gobernador del mundo, tarea que puede dejarte tonto porque puede haber hasta diez bolas en juego al mismo tiempo. Los gráficos de alta resolución están tan detallados que se han convertido en la marca registrada de Pro Pinball. Su precio será de 7.990 pesetas. ■



OFF THE RECORD
LOS 10 MÁS VENDIDOS

FIFA 2000
Gran Turismo (Platinum)
Tekken 3 (Platinum)
Tarzan
Final Fantasy VIII
Tomb Raider IV: The Last Revelation
Colin McRae Rally (Platinum)
Crash Bandicoot 2 (Platinum)
Final Fantasy VII (Platinum)
Star Wars Episodio 1: La Amenaza Fantasma

Información facilitada por Centro Mail

GANADORES CONCURSO *FINAL FANTASY VIII*

-Adrián González Alonso
Reinosa 39200 (CANTABRIA)

-Gonzalo Cabrillo Losada
Santander 39005 (CANTABRIA)

-Enric Villanueva
Arenys de Mar 08350 (BARCELONA)

-Pablo José Montero Rojas
Hospitalet de Llobregat 08901 (BARCELONA)

-Álvaro Mora Romero
28005 MADRID

-Unai Heras Cid
48006 BILBAO (VIZCAYA)

-Victor Ortega Vera
41010 SEVILLA

-Luis Miguel Mayor Ortega
03690 San Vicente (ALICANTE)

-Rubén Casatejada
El Prat del Llobregat 08820 (BARCELONA)

-Miguel Ángel Prieto
Griñón 28971 (MADRID)





«Creo que, al fin, veremos la tecnología del juego en tantos hogares como en los que haya vídeos»

El jefe de 3DO, Trip Hawkins, cree que la PlayStation2 marcará un punto y aparte en la historia de los videojuegos, y nos cuenta el porqué con mucho gusto

HABLANDO DE PLAYSTATION2 CON...

TRIP HAWKINS

EL JEFE SUPREMO DE 3DO LUCHA POR CONTENER SU ENTUSIASMO ANTE LA LLEGADA DE PLAYSTATION2

Hace diecisiete años, Trip Hawkins fue el cofundador de Electronic Arts. En 1991 formó la 3DO Company y en el 2000 ha visitado las oficinas de *PSMag* para darnos su opinión acerca de lo que supondrá PlayStation2 para la industria del videojuego.

***PSMag*:** ¿Qué piensa de la PlayStation2? ¿La ve como una progresión natural de las consolas de hoy día, o cree que es mucho más que eso?

Trip Hawkins: Bueno, es lo más emocionante que ha pasado nunca en la historia de los juegos. Y es mucho más que una máquina formidable gracias a sus prestaciones de DVD e Internet. Creo que, al fin, veremos la tecnología del juego en tantos hogares como en los que haya vídeos y televisores, y eso va a hacer de los videojuegos un fenómeno mucho mayor.

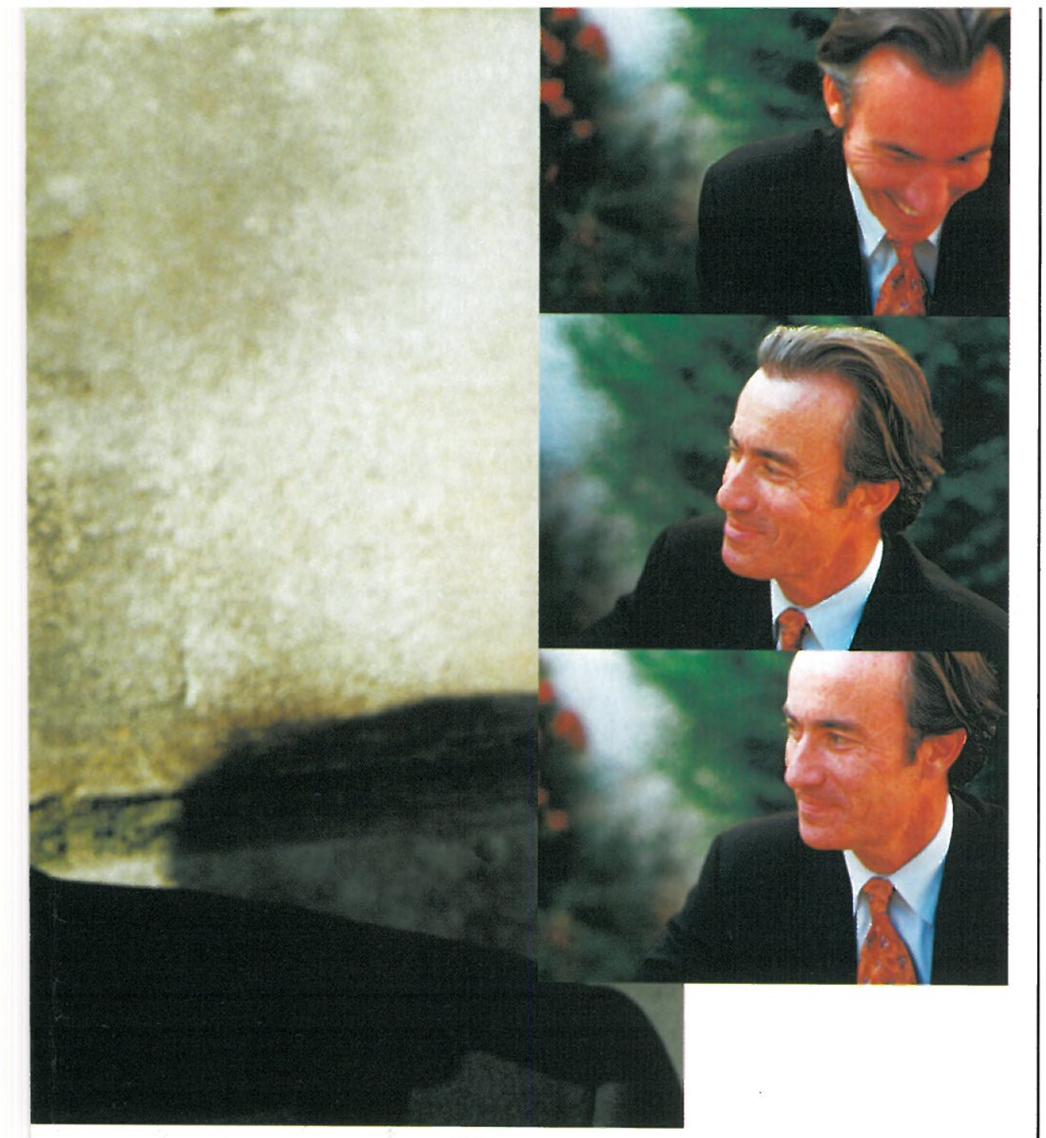
***PSMag*:** La PlayStation original ha ayudado, sin duda alguna, a hacer de los juegos un pasatiempo socialmente aceptable y de consumo masivo. ¿Cómo cree que ampliará la PlayStation2 esta línea seguida?

Trip Hawkins: Creo que ésa es la forma correcta de expresarlo: decir que desarrollará esta tendencia. La PlayStation ha ensanchado el mercado, está claro, y la PlayStation2 supone un salto tan grande que el resto de gente que aún no se entretiene con videojuegos quedará tan alucinada con lo que verá que se dará cuenta de que también es algo para ellos.

***PSMag*:** Cuando se anunció la PlayStation2 hubo la inquietud de que sólo un puñado de fabricantes tuvieran los recursos para desarrollar juegos. ¿Cree usted que es así?

Trip Hawkins: En los tiempos que corren, cualquier proyecto serio de desarrollar un juego costará, al menos, dos o tres millones de dólares, pero incluso un pequeño distribuidor dispone de esa cantidad. Hay gente que ha dicho que tienes que ser una compañía muy grande para desarrollar para PlayStation2; yo creo que no. Para mí, debes tener millones de dólares, pero no tienes porqué tener cientos de millones de dólares.

***PSMag*:** ¿Considera que PlayStation2 puede ser la consola que se establezca como el «equipo para salón» que tantas compañías han perseguido? ¿Podría ser éste el sistema que la mayoría de familias tengan junto a su TV?



Trip Hawkins: Sí, me siento como si llevara ya diez años siendo el «Juan Bautista» de esta idea (risas). Hace muchos años que quiero que aparezca una máquina como PlayStation2: algo que no sólo nos permita hacer el tipo correcto de videojuegos, sino que represente una inversión excelente para todo el mundo. Hay una auténtica sinergia con cosas como el DVD e Internet, y eso me encanta. Yo aún no he comprado un reproductor DVD o un equipo de Internet sólo porque estoy esperando la PlayStation2.

«Yo aún no he comprado un reproductor DVD o un equipo de Internet porque estoy esperando la PlayStation2»

***PSMag*:** Es de suponer que habrá visto casi todas las películas y demos de PlayStation2 que corren por ahí. ¿Alguna de ellas le ha impresionado?

Trip Hawkins: Las he visto todas, y en realidad nada me sorprende, porque más o menos ya sabía qué esperar; y lo que veo cumple esas expectativas. Creo que la manera más sencilla de describirlo es que, cuando ves alguna de estas demos, te parece estar viendo una película digital muy bien producida, sólo que es en tiempo real. Eso es justo lo que queríamos que fuera, y así ha sido.

***PSMag*:** Por último, ¿cómo piensa que influirá la PlayStation2 en la naturaleza de los videojuegos? ¿Se tratará de experiencias muy diferentes a las que nos hemos habituado?

Trip Hawkins: Las historias van a ser mucho más importantes. Todos los que somos buenos creando juegos vamos a hacer un trabajo muy digno en el uso de la tecnología y la ejecución de la ingeniería. Tendremos que centrarnos en una historia y un mundo de fantasía irresistibles para la gente. Creo que en el futuro la gente elegirá los videojuegos de forma similar a como escoge las películas que quiere ver. ■



Ana Cris Gilaberte es directora de la edición española de *PlayStation Power*

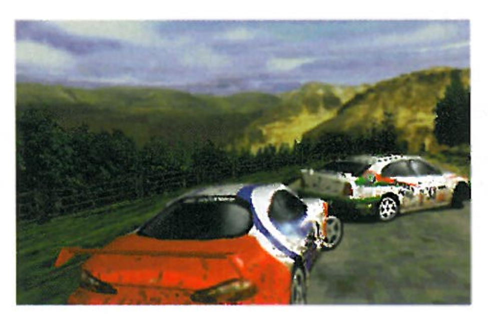
FORUM PLAYSTATION

REYES Y HEREDEROS

Que la industria del videojuego se enfrenta a una expansión significativa a medida que los fabricantes de consolas preparan el lanzamiento de nuevas plataformas es algo que, a estas alturas, no sorprende a nadie. Como tampoco va a revolucionar la comunidad PlayStation el hecho de que Sony haya vendido ¡400.000 grises! en la pasada campaña de Navidad. No esperábamos menos. Definitivamente, el sector está en auge mundial.

Pero, a poco menos de mes y medio del lanzamiento en Japón de PlayStation2 y a las puertas de todo un séquito de consolas de última generación, me pregunto si el software es o será el que pagará un poco caro toda esta dedicación a las nuevas plataformas. Repasando la lista de los juegos más vendidos en este final de 1999 e inicio del 2000, uno puede darse cuenta rápidamente de que, salvo un par o tres de honrosas excepciones, no hay ningún buen juego nuevo. Todos son secuelas. Excelentes, eso sí, pero continuaciones al fin y al cabo de una serie que vende con sólo pronunciar su nombre: *FIFA 2000, Gran Turismo, Tekken 3, Final Fantasy* (*VII* y *VIII*), *Tomb Raider IV, Colin McRae Rally, Crash Team Racing...* impulsados algunos de ellos además por la gama Platinum, que no es más que —en la mayoría de casos— una reedición de grandes títulos.

De todas formas, no quiero ser alarmista porque me consta que la mayoría de las compañías fabricantes están dedicando parte de sus equipos de desarrollo a crear nuevo software tanto para la consola actual como para PS2 (y hay atisbos de nuevos programas geniales en cartera), pero sí me gustaría desde estas líneas «despertar» un poco a las empresas para que ofrezcan —a los cada día más numerosos jugadores— productos nuevos y de calidad y no se limiten únicamente a explotar viejos filones. ■





NUEVOS TÍTULOS DE EA

STAR WARS: EPISODE I JEDI POWERS BATTLES

LOS LANZAMIENTOS MÁS IMPORTANTES SE ESPERAN EN PRIMAVERA

Los amantes de *La Guerra de las Galaxias* y su descendencia están de enhorabuena. Lucas Arts Entertainment Company lanzará en primavera *Star Wars*: Episode I *Jedi Powers Battles*, un título arcade que presenta una serie escalonada de enfrentamientos de uno y dos jugadores entre sables láser y caballeros Jedi, una terrible embestida de los malos malísimos Sith de la Federación Mercantil y, por último, con el desagradable Darth Maul.

Los jugadores podrán elegir entre cinco Caballeros Jedi (Qui-Gon Jinn, Obi-Wan Kenobi, Mae Windu, Plo Koon y Adi Gallia) que a medida que avancen por los diez niveles de acción contenidos en el juego aprenderán diversos movimientos de lucha para enfrentarse con enemigos cada vez más pérfidos. Según vayan perfeccionando su destreza, el sistema de obtención de puntos y aumento de poder les permitirá desvelar nuevos movimientos, adquirir más fuerza y mejorar su salud. Los niveles consistirán en plataformas y obstáculos que deberán salvar los jugadores en sus enfrentamientos. Los escenarios incluyen una nave de control droide de la Federación Mercantil, el duro desierto de Tatooine, las peligrosas calles de Theed y los misteriosos pantanos de Naboo. EA también ha lanzado recientemente *Rally Championship* y *Road Rash Jailbreak*. El primero recrea las 36 etapas reales y los 22 coches que participan anualmente en el British Rally Championship. Modo manual y automático para las marchas, un copiloto que nos va indicando el tipo de curvas y la velocidad más adecuada para no estamparnos, comentarios profesionales doblados al castellano, visión objetiva y subjetiva del copiloto y del piloto y mucha competición son algunas de las características del título, en el que, según EA, se ha prestado especial atención al realismo de la conducción. La velocidad también está presente en el otro juego de EA que, desde hace unos días, figura en las estanterías de las tiendas especializadas: *Road Rash JailBreak*, cuarta versión de *Road Rash*. Se trata de un juego de motos, pero con lucha incluida. Tu objetivo es liberar a un compañero de panda apresado por la policía y en el camino debes enfrentarte a bandas de moteros enemigas. Si tanta velocidad y puñetazo te marean, espérate a ver *Dune 2000*, un juego de estrategia en tres dimensiones para relajar los músculos, no la mente. ■

RETRO LIMBO

¿UN ARCADE CELESTIAL O UN INFIERNO A MONEDAS? NOSOTROS DECIDIMOS. ESTE MES: *MORTAL KOMBAT*

POR QUÉ ME GUSTA *MORTAL KOMBAT*

Es la ultraviolencia hecha comedia. Un vergonzoso placer comparable a ver con actitud indulgente la película de Jean Claude Van-Damme directamente en vídeo. *Mortal Kombat* se consume crudo, es un *beat'em up* puro y duro: el antídoto perfecto a los más científicos y obsesionados con los combos *Street Fighters* y *Tekkens*. Sin duda, los combates tienen un regustillo a jugar a piedra-papel-tijera en 2D, pero un enfrentamiento entre dos expertos puede hacer que salte el cuadrado de tanto martilleo con el pulgar. No hay nada más satisfactorio que ridiculizar a un oponente humano con una impecable victoria a cero seguida de un brutal y cómico final fatal. A pesar de los intentos de renovación en 3D, *Mortal Kombat 2* sigue siendo el máximo exponente de la saga, con su lúgubre atmósfera, las combos a tres botones y la conciencia de su propia ridiculez. Me encanta.

Carlos Robles

POR QUÉ DETESTO *MORTAL KOMBAT*

Dicen que la violencia no lleva a ningún sitio. En el caso de Midway, esta aseveración puede ser considerada una tontería. Si no fuese por todo el *gore* gratuito de *Mortal Kombat*, ¿la película hubiese sobrevivido los primeros años de la década de los noventa? ¿Era necesaria tanta violencia? Sí, de hecho sí lo era. A *Mortal*, sin su acción de sangre, probablemente nadie le habría prestado atención alguna. En la línea de sus semejantes en el género como *Street Fighter II*, la fórmula de *Mortal Kombat* es tediosa y falta de experiencia. Es tan maduro como un par de niños de seis años dibujando obscenidades en el proyector de transparencias. Odioso.

Sergio de la Cruz

Veredicto: En estos tiempos de exquisiteces, *Mortal Kombat* es una anticuada y apestosa pila de despojos. ¡Un infierno a monedas!



Carlos Robles es el tipo más sabio y profundo del mundo, además de analista de PlayStation Magazine

CRíTICA DESTRUCTIVA

EL APOCALIPSIS DE LA JUGABILIDAD

Es un hecho: cada vez, los juegos de rol son más bonitos y cortos; los de lucha, meros imitadores de lo que ya hay (*Tekken*); los títulos con licencia de algo famoso, no se molestan en ser buenos porque se venden igual; las series, en general, degeneran; todo es más de lo mismo... ¿Dónde están la originalidad, las ganas de hacer bien las cosas, el espíritu de superación, la meta de exprimir al máximo la consola?

Cada vez más, la presentación, los gráficos y los nombres famosos priman sobre la jugabilidad, la durabilidad y el argumento. Hemos llegado a un punto sin retorno: los juegos se hacen para idiotas. O para quienes se suben al carro ahora, sin tener ni idea de qué es un verdadero juego de, por ejemplo, rol (aquellos de los libros, los mapas y los dados, como el que inspira *El Corazón del Guerrero*, en la página 74, que fueron los que, en su día, inspiraron también los más grandes RPG para PSX).

Los jugadores «de verdad» se ven obligados a comprar cosas que se acaban en un suspiro. *MGS* es de lo mejor que hemos visto últimamente y duraba dos días. ¿Quién tiene la culpa de esto? ¿Las compañías propietarias de sus consolas, que reparten *kits* de desarrollo «al barqui-barqui», como los Reyes Magos tiran caramelos desde sus carrozas? Porque ya está pasando lo mismo con PS2. ¿Los controladores del nivel de calidad, que no dejan pasar hasta aquí más de la mitad de los juegos japoneses por ser «poco apropiados» para nuestro mercado y, con la otra mano, abren paso a cosas como *Shadow Man, Mission: Impossible* y ese largo etc., anunciados a bombo y platillo? Los vigilantes de la playa son más competentes. ¿O serán los nuevos usuarios, que se tiran toda la vida para llegar a la mitad de un juego que cualquier jugador *real* se pasa en dos o tres días? Ahorrar para un juego es más largo y divertido que pasárselo cuando lo tienes. ¡Si no saben jugar, que se compren un parchís!

Incluso Polyphony Digital da la espalda a términos como «trabajo», «originalidad» y «superación», lanzando un *GT2* que, en realidad, es más bien un «*GT: the remake*». ¿Demasiado ocupados con PS2? ¿Y qué harán entonces las firmas de poca monta, que son como el 90%? ¿Venderán CD vírgenes para que pongamos nosotros lo que falta? Si esto no es el Apocalipsis de la jugabilidad, ciertamente lo parece. ■

SUPERBIKE 2000

EA SPORTS

DAME TUMBADAS DAME INTERIORES DAME REBUFOS DAME PASADAS DAME EMPUJONES DAME CAIDAS DAME OLOR-A-GASOLINA-QUEMA-RUEDAS DAME SUPERBIKES

PlayStation

PC CD

TRADUCIDO Y DOBLADO AL CASTELLANO



www.electronicarts.es

Edita y distribuye **ELECTRONIC ARTS SOFTWARE**

Edificio Arcade Rufino González 23 bis Planta 1.° Local 2 28037 Madrid España Tel. 91 304 70 91 Fax. 91 754 52 65 TELÉFONO **SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91 754 55 40**

"SUPERBIKE 2000" (EL "JUEGO") TIENE LA LICENCIA OFICIAL DE SBK SUPERBIKE INTERNATIONAL LIMITED. EL JUEGO NO ESTÁ PATROCINADO, RESPALDADO, O CON LICENCIA DE NINGUNA OTRA ENTIDAD INCLUIDA EN EL JUEGO. TODOS LOS FABRICANTES, MOTOCICLETAS, CIRCUITOS, NOMBRES, EMPRESAS E IMÁGENES ASOCIADAS QUE APARECEN EN EL JUEGO SON PROPIEDAD DE SUS RESPECTIVOS DUEÑOS. TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS. Software y Documentación (c) 1999 Electronic Arts Inc. Con licencia exclusiva para y publicado por Electronic Arts. Electronic Arts, EA SPORTS y el logotipo de EA SPORTS y "If it's in the game it's in the game" son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de Electronic Arts Inc. en los EE.UU. y/u otros países. Todos los derechos reservados. "SBK Superbike World Championship" y todas sus variantes, copyrights, marcas comerciales e imágenes utilizadas o relacionadas con el Juego son copyrights y/o marcas registradas de SBK Superbike International Limited y están siendo empleadas bajo licencia exclusiva de Electronic Arts Inc. SBK Superbike International Limited es el promotor exclusivo de FIM Superbike World Championship. PlayStation y son marcas comerciales de Sony Computer Entertainment Inc.









En *2nd Offense* aumentan las posibilidades de mejorar tus habilidades, gracias a la extensa gama de armas destructivas

¡PELIGRO EN LAS CARRETERAS!

ACTIVISION APRIETA GAS A FONDO

VIGILANTE 8: 2ND OFFENSE ESTÁ EN CAMINO

La secuela de *Vigilante 8*, un juego de conducción, tiros y tortazos varios, está a punto de aparecer en las tiendas de videojuegos. Al igual que en el original, deberás moverte por un pista chocando y disparando contra cualquier loco que se cruce en tu camino. El nuevo juego promete más coches, más circuitos y, cómo no, más armas de destrucción masiva.

«*Vigilante 8: 2nd Offense* supone un paso más allá a la hora de redefinir el estado actual de la conducción de combate», afirmaba Mitch Lasky, de Activision..

Los desarrolladores de Luxoflux Corporation han creado 18 personajes para sus coches de los setenta, 8 de los cuales ya aparecían en el original. Podrás mejorar los vehículos con artilugios de lo más moderno y competir en 12 pistas *deathmatch* esparcidas por todo Estados Unidos.

Esta vez, los creadores se han centrado en el modo Quest, que tiene unas dimensiones mucho mayores que en la anterior entrega y cuenta con unos objetivos más peliagudos, incluso para tus consumadas dotes de «terror de la carretera». ¿Estamos, pues, ante un *Carmaggedon* con pistolas? Tal vez, sólo tal vez...



LA CLÍNICA DEL DOLOR DE EL DOCTOR MARTIRIO

Cada mes, el doctor Martirio tratará los juegos más violentos para PlayStation y diagnosticará el daño físico que provocaría un accidente de estas características. Este mes, *Tony Hawk's Skateboarding*. No lo probéis en vuestras casas...







TONY HAWK'S SKATEBOARDING

Diagnóstico

Las lesiones causadas por accidentes con el monopatín acostumbran a ser especialmente dolorosas, ya que es bastante probable que el paciente permanezca consciente en todo momento. Las lesiones que tendrían lugar durante una tarde repleta de acción y emoción como la que vive Tony Hawk muy posiblemente serían fracturas en los tobillos y las muñecas, así como en los pómulos y la mandíbula. Otras lesiones frecuentes en el mundo del monopatín o los patines en línea son la dislocación del hombro, la fractura de la clavícula y posiblemente del omóplato. También existe la posibilidad de sufrir un trauma en la rodilla (o sea, una herida en los cartílagos o los ligamentos), cortes y cardenales por todo el cuerpo y, posiblemente, la necesidad de llevar a cabo una operación de injerto de piel en las heridas cutáneas más graves.

Pronóstico

Serían necesarias numerosas operaciones para reparar las fracturas (insertar placas de metal, tornillos y clavos, y luego volver a quitarlos) e injertos de piel en las zonas más afectadas. Durante los siguientes meses de dolor, Tony no volvería a una pisar una tabla aunque quisiera.



OFF THE RECORD GANADORES CONCURSO KURUSHI FINAL

- José Alberto Bonilla Vallejo
  28025 Madrid
- Jordi Barranco Hernández
  35500 Arrecife (Las Palmas de Gran Canaria)
- Ramón Mínguez Blasco
  12410 Altura (Castellón)
- José Rey Novo
  11510 Puerto Real (Ciudad Real)
- Francisco José Maya Martínez
  06240 Fuente de Cantos (Badajoz)
- Moisés Roca López
  35220 Telde (Las Palmas de Gran Canaria)
- Sergio Aguilar Simón
  29010 Málaga
- Luis Manuel Alperi Ortega
  33420 Lugones (Asturias)
- Iker Eraso Rodríguez
  48006 Bilbao (Vizcaya)
- Abel Badosa
  17844 Cornellá de Terri (Girona)

ESTÁS SOLO

NO PUEDES ESCONDERTE. NO PUEDES ESCAPAR. NO HAY SALIDA.











Proein S.L. Av. Burgos 16 D. 1º. 28036 Madrid - Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74 - Asistencia al cliente: 91 384 69 70
RESIDENT EVIL™ 3 NEMESIS © CAPCOM CO., LTD. 1999 TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS. Publicado bajo licencia por Eidos Interactive Limited.
y "PlayStation" son marcas registradas de Sony Computer Entertainment Inc.

RESERVA TU COPIA DE RESIDENT EVIL 3: NEMESIS EN GLOBAL GAME Y CONSIGUE UNA TARJETA DE MEMORIA DE DISEÑO EXCLUSIVO. (HASTA FIN DE EXISTENCIAS). ADEMÁS, PARTICIPA EN EL SORTEO DE 5 TELÉFONOS MÓVILES MOVISTAR ACTIVA.

(01) GG Quart de Poblet
C/ Pizarro nº5
46930 - Quart de Poblet (Valencia)
Telf. 96 153 75 20 / Fax. 96 153 96 26

(02) GG Madrid 1
C/ José Abascal nº16
28003 - Madrid
Telf. 91 593 13 46 / Fax.

(04) GG Gran Turia
C.C. Gran Turia, Plaza de Europa S/N
46950 - Xirivella (Valencia)
Telf. 96 313 40 67 / Fax. 96 313 40 67

(05) GG Algeciras
Urb. Villa Palma, Bloque 7, Local 1
11203 - Algeciras (Cádiz)
Telf. 956 65 78 90/ Fax. 956 65 78 90

(06) GG Las Palmas
Alameda de Colón nº1
35002 - Las Palmas de Gran Canaria
Telf. 928 382 977/ Fax. 928 382 977

(07) GG Madrid 2
C/ Alcalá nº395
28027 Madrid
Telf. 91 377 22 88/ Fax. 91 377 22 88

(08) GG Zaragoza
C/ Santa Teresa nº7
50006 - Zaragoza
Telf. 976 56 36 69 / Fax.

(09) GG Vitoria
C/ Basoa nº14, bajo
01012 - Vitoria
Telf. 945 21 45 96 / Fax. 945 21 45 96

(10) GG Alzira
C/ Mayor Sta. Catalina nº22
46600 - Alzira (Valencia)
Telf. 96 245 51 07 / Fax. 96 245 51 07

(11) GG Tenerife 2
C/ Alfonso Trujillo, Edif.Temait/3
local12 (Estación Guagua)
38300 - La Orotava (Tenerife)
Telf. 922 32 61 14/Fax. 922 32 61 14

(12) GG Tenerife 1
Prolongación Ramón y Cajal, 7
38006 Santa Cruz de Tenerife
Telf. 922 15 14 24 / Fax. 922 15 14 24

(13) GG Valladolid
C/ La Merced nº4
47002 - Valladolid
Telf. 983 21 89 31/Fax. 983 21 89 31

(14) GG Madrid 3
C/ Alcalá, 414 - Centro Comercial
Alcalá Norte, local 45 - 1ª Planta
28027 Madrid
Telf. 91 406 10 69
Fax. 91 406 10 69

(15) GG Cartagena
Plaza Juan XXIII
Edif. Parque Central, local 8
30201 - Cartagena (Murcia)
Telf. 968 32 14 46
Fax. 968 32 14 46

(16) GG Albacete
C/ San Antonio nº20
02001 - Albacete
Telf. 967 19 12 11
Fax. 967 19 15 44

(17) GG San Sebastián
S.L. (Unipersonal)
C/ Secundino Esnaola, nº 11
20001 Donostia-San Sebastián
Telf. 943 32 70 07 / Fax. 943 32 70 07

(18) GG Santiago de Compostela
C.C. Area Central, Local 25B
15803 Santiago de Compostela
Telf. 981 555 174 / Fax.

(19) GG Melilla
C/ General Margallo, 5
52002 Melilla
Telf. 952 68 64 61 / Fax.



¡SILENCIO! SE RUEDA

NOS INVENTAMOS LAS MEJORES PELÍCULAS DE LOS MEJORES VIDEOJUEGOS

2. WIP3OUT

«En el siglo XXII, la velocidad es un modo de vida. Y de muerte.»
Dirigida por: **Paul Verhoeven**

EL ARGUMENTO:

Evidentemente, estamos en el año 2116, en la carrera inaugural del Campeonato de Fórmula 7200. Un ilusionado principiante, llamado Zak (Ben Afflek), contempla desde los *boxes* como Stag (Nicolas Cage), el campeón de Auricom, va avanzando posiciones. De pronto, sobreviene la catástrofe; el coche de Stag se ve envuelto en un espectacular accidente que acaba con su vida y la de varios espectadores (al fin y al cabo, a Nicolas sólo le queríamos para la campaña publicitaria). Reb (Ed Harris), un técnico de Auricom que a la vez oficia de figura paterna para el novato Zak, sospecha que el accidente ha sido un sabotaje instigado por sus eternos rivales, el equipo Icarus. Reb duda que Zak esté listo para tomar el lugar del difunto campeón, pero éste demuestra su valía ante su equipo y la fría —pero provocativamente sexy— administradora Grace, (Sophie Marceau), con quien mantendrá un inevitable escarceo amoroso. ¿Perdurará este romance? ¡NO! Su amor pronto se verá «empantanado» por Benito (Sean Penn), el malo de la película del equipo Icarus, que ha conseguido unas fotos de Zak con las manos en la masa. La noche antes del campeonato, Zak sufre una crisis de confianza cuando su mentor, Reb, enferma de gravedad. En su lecho de muerte, Reb azuza la moral de su pupilo en un discurso al estilo «hazlo-por-mí». ¿Logrará Zak vencer a Benito, ganar el campeonato y quedarse con la chica? Pues claro que sí.

EL GANCHO:

Es como *Días de trueno* pero en el siglo XXII. Así de fácil.

¿LUZ VERDE O NO HAY MANERA DE HACERLO?

Posiblemente, no hay manera de hacerlo. Verhoeven sería el director ideal para un film de ciencia ficción tan comiquero, y Ben Affleck ya está más que listo para encabezar un reparto de acción (véase, si no, *Armageddon*). Pero, ¿habría algún estudio capaz de comprometerse seriamente con el desorbitante presupuesto necesario para efectos especiales? No hace falta ser un adivino para saber la respuesta... ■



¿Efectos especiales? Tal vez habría que pensar en Industrial Light and Magic...

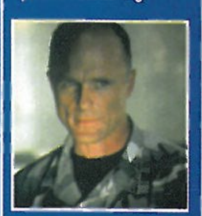
EL REPARTO



▲ El novato Zak Phoenix del equipo de Auricom Systems: Ben Affleck



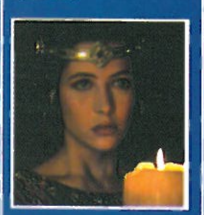
▲ El líder del equipo, Stag Carter, de Auricom Systems: Nicolas Cage



▲ El jefe técnico del equipo de Auricom Systems (el mentor de Zak): Ed Harris



▲ El líder del equipo de Icarus Systems, Redondo (el némesis de Zak): Sean Penn



▲ La administradora de F7 200 Race League, Grace Dalle (la chica): Sophie Marceau

COMPAÑEROS DE PAPEL

UNA DE ARTE

LOS MEJORES JUEGOS SE PASAN A LA TINTA Y EL PAPEL

A medida que la calidad de los trabajos artísticos se torna más fecunda, también resulta inevitable que las imágenes acaben trasladándose del polígono a la página impresa. Muy pronto te encontrarás con un montón de volúmenes y cómics relacionados con los videojuegos en los estantes de las tiendas especializadas. Presta atención sobre todo a estos títulos...

Metal Gear Solid Art Book: Un tomo de 180 páginas de la mano del famoso artista del manga, Yoshi Shinkawa. Este libro, repleto de esbozos del juego, ofrece una perspectiva única sobre cómo se creó *Metal Gear*, a través de los ojos del artista.

Novela gráfica de *Silent Hill*: Este libro, que servirá a la vez como guía para el jugador a la hora de solucionar los puzzles, ha sido escrito e ilustrado por Neil Googe, que trabajó en la conocida revista británica *2000AD*.

Cómics de *Tomb Raider/Witchblade*: Titan publica otra recopilación de la serie Top Cow para los incondicionales de Lara.

Sandman: The Dream Hunters: Esta obra, ilustrada por el legendario artista de *Final Fantasy*, Yoshitaka Amano, y escrita por el afamado guionista Neil Gaiman, es una pequeña joya. Muy pronto te ofreceremos en *PSMag* una entrevista con Amano. ■





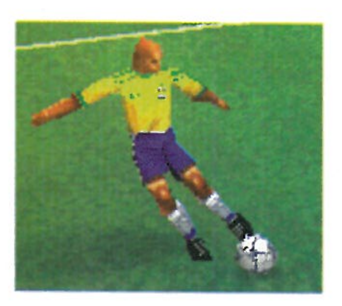
¿La pluma es más poderosa que la espada? Ahora que los videojuegos se trasladan al papel ha llegado el momento de averiguarlo

NUEVA LICENCIA DE RONALDO V-FUTBOL

INFOGRAMES FICHA A RONALDO

EL TÍTULO VERÁ LA LUZ EN MARZO

Ni el PSV Eindhoven, ni el Barcelona, ni el Manchester United. El «crack» Ronaldo, uno de los futbolistas más famosos, rico (¡a los 23 años!) y aclamado de los últimos tiempos ha sido fichado por la compañía francesa Infogrames, que ya contó con el brasileño para el título patrocinado por Nike Ronaldo y el equipo nacional de fútbol de Brasil.



La nueva licencia, *Ronaldo V-Futbol*, desarrolla, según Infogrames, el fútbol, la diversión y el disfrute, «valores que también están implícitos en la vida de Ronaldo». La compañía guarda hasta el momento un secretismo absoluto sobre el juego y ha cerrado bajo siete llaves cualquier aspecto del mismo. De momento, sólo sabemos que el lanzamiento está previsto para marzo, que podremos mover el esqueleto a ritmo de samba mientras metemos goles y que Ronaldo ha manifestado con la verborrea que caracteriza a los futbolistas que «la oportunidad de jugar un papel importante en el diseño de un producto interactivo ha sido un reto personal excitante». ■

LOS MEJORES PERIFÉRICOS A LOS MEJORES PRECIOS

PLAYSTATION



MANDO Wing Dual Shock
3.490 Ptas.

MANDO Standard
990 Ptas.



PISTOLA G - 45
6.490 Ptas.



Cable extensión para PSX
690 Ptas.

Cable RF
1.290 Ptas.

Cable RGB Scart Stereo
990 Ptas.



Tarjetas de memoria
para PSX
1 MB: 1.090 Ptas.
4 MB: 2.490 Ptas.
8 MB: 2.990 Ptas.

GAME BOY



Funda GB/GBP/GBC
2.990 Ptas.

Protector
"Bumper" GBP/GBC
890 Ptas.

Cable Universal Link
GB/GBP/GBC
1.390 Ptas.



Batería recargable GBP/GBC: 1.390 Ptas.
Adaptador de corriente + Batería GBP/GBC: 2.190 Ptas.



Luz y lupa
GBP/GBC
940 Ptas.



Adaptador de corriente
GBP/GBC
990 Ptas.

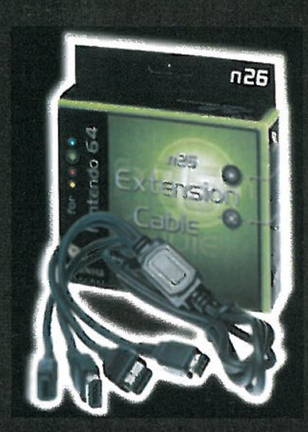
NINTENDO 64



Rumble + Tarjeta
1 MB para N64
1.990 Ptas.



Tarjeta de memoria
1 MB para N64
1.090 Ptas.



Cable extensión
para N64
690 Ptas.

Distribuidor exclusivo: Aplisoft & IDED, S.L.
Rambla Can Mora, 15 • 08190 Sant Cugat del Valles • Barcelona
Tfno.: 93 589 54 44 • Fax: 93 589 49 69 • E-mail: apl@jet.es



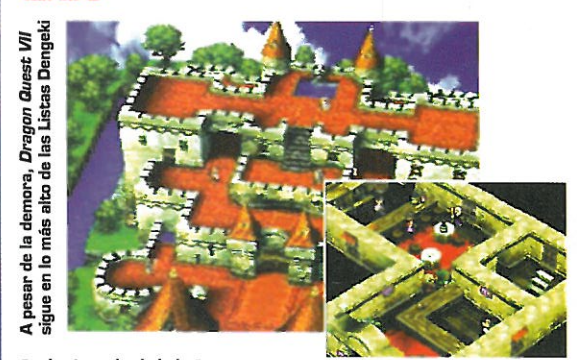


ORIENT EXPRESS

36 ON 136 OE プレイステーション™

PREVIEWS

DRAGON QUEST VII
[ENIX]



A pesar de la demora, *Dragon Quest VII* sigue en lo más alto de las Listas Dengeki

Por lo visto, el anhelado *Dragon Quest VII*, que a estas alturas ya acarrea un retraso importante, verá la luz pronto en forma de doble CD. En la historia, que recibió innumerables elogios cuando se presentó en forma de demo en la Feria de Tokio, interviene el hijo de un pescador que vive en una pequeña y pacífica isla.

Un día, nuestro héroe encuentra una misteriosa tabla de piedra, con la imagen grabada de un continente perdido semejante a la Atlántida. El chico y sus amigos, finalmente, acaban descubriendo otros continentes perdidos y se lanzan a descubrir los secretos de este nuevo mundo.

Tres aspectos vale la pena destacar de este —por otro lado archisabido— planteamiento de RPG. Por un lado, el juego utiliza un extraño híbrido de gráficos en 3D (para las aventuras) y 2D (en las secuencias de combates). En segundo lugar, el juego carecerá literalmente de tiempos de carga, ya que contará con un acceso al disco extra-rápido. Y, finalmente, se ha confirmado que el título aparecerá en Estados Unidos, lo cual significa que hay bastantes posibilidades de que la versión PAL de este fenómeno nipón llegue por estos andurriales...

PARASITE EVE II
[SQUARE]

Y siguen llegando títulos de Square... La secuela de la cinematográfica aventura de Takashi Tokita, cuya acción transcurre tres años después del original, todavía tiene lugar en Norteamérica y la heroína sigue siendo la bella agente del FBI Aya Brea.

En el último juego, Aya tenía que salvar Nueva York de las malvadas criaturas neo-mitocondriales que arrasaron su país. Por desgracia, los impronunciables y desagradables bichitos han vuelto, y esta vez se han apoderado del Edificio Akropolis en el centro de Los Ángeles.

Aya deberá encabezar de nuevo la unidad MIST (Equipo de Erradicación e Investigación Mitocondrial) y acabar con la amenaza parasitaria antes de que contamine todo el planeta.

Parasite Eve II, con todos sus gráficos mejorados (ahora los escenarios son películas en vez de simples imágenes prerrenderizadas generadas por ordenador), sus tradicionales características como juego de aventuras y sus aspectos roleros potenciados (sin duda, el componente puzzle ha aumentado respecto a la anterior entrega), es un juego parecido a la serie *Resi* que toma prestado de *La Jungla de Cristal* la idea de ir avanzando por un rascacielos.

Se espera que a estas alturas el lanzamiento en Japón ya habrá infectado las tiendas del barrio de Akihabara.



Las cosas siguen estando crudas para aquellos que esperen comprar *Parasite Eve II*. Aunque ahora que Sony y Square han alcanzado un acuerdo, quién sabe...







LA MARABUNTA QUE NO CESA...

MÁS PLAYSTATION2

SURGEN MÁS JUEGOS PARA LA CONSOLA DE LA NUEVA GENERACIÓN

Después de avanzaros tantas noticias el mes pasado sobre PlayStation2, la bola de nieve no para de crecer. Los últimos cotilleos afirman que, si bien Sony reveló 84 títulos para PlayStation2 en la Feria de Tokio, el número total de títulos ha aumentado ahora hasta 160, veinte de los cuales estarán disponibles para el primer lanzamiento en Japón en marzo. Aquí tienes a algunos de los elegidos junto con otros rumores...

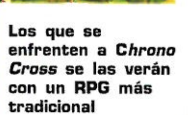
- Square cuenta con tener dos juegos de PS2 a punto para el lanzamiento en marzo. Uno de ellos será *The Bouncer* y el otro aún está por anunciar. En verano, dos más.
- T&E Soft, los desarrolladores de *Everybody's Golf* editarán *Golf Paradise* en marzo. Se ha confirmado que, entre otras cosas, contará con un modo de generación automático de campos llamado «Genesys-G».
- Konami también lanzará *Drum Mania* en la primera etapa nipona, junto con el pad especial *Drum Mania*. La versión para PS2 contará con un nuevo modo (Edit) que te permitirá intercambiar datos con los amigos y descargarte nuevas canciones de las futuras actualizaciones.
- Tecmo editará una versión para PS2 de *Ninja Gaiden* en Estados Unidos a finales del 2000.
- Las nuevas capturas de *Kessen*, el nuevo título de estrategia feudal de Koei que saldrá a la par con el lanzamiento de la nueva consola, muestran más de 300 personajes en pantalla, cada uno actuando de forma independiente. Y lo que es mejor todavía, en el juego de la misma compañía para la PlayStation original titulado *Large Sea Navigation IV: Estado* se incluirá una demo de preview y una camiseta especial de *Kessen*.
- Namco ha confirmado que tanto *Tekken Tag Tournament* como *Ridge Racer V* aparecerán en marzo en PS2.
- Por lo visto, los desarrolladores de Whoopee Camp están trabajando en una versión para PS2 de *Tombi*. Esta primavera aparecerá una secuela del juego para la gris.
- Al parecer, se está considerando la posibilidad de hacer una conversión de *Biohazard: Code Veronica* (que actualmente va camino de la Dreamcast) para PS2. ¡Chris y Clare vuelven a casa!

NUEVOS LANZAMIENTOS

CHRONO CROSS
(SQUARE)







Justo cuando Square acaba de darle una nueva capa de pintura a *Chrono Trigger* ya sacan la segunda entrega de la serie, *Chrono Cross*. Más que una simple secuela, *Chrono Cross* presenta nuevos personajes y escenarios. En primer lugar, conocerás a Serge, un jovencito que va a parar a una realidad alternativa. Allí se encuentra con Kid, una misteriosa chica que se une a Serge en una aventura que sobrepasa los límites del tiempo y el espacio. Con un enfoque marcadamente estratégico, *Chrono Cross* es el juego ideal para aquellos que buscan «facilidad» y «profundidad» de juego a la vez.

Los que se enfrenten a *Chrono Cross* se las verán con un RPG más tradicional

GALERIANS
(ASCII)



Rion, una joven telépata alterada genéticamente, debe liderar la batalla del Bien contra el Mal en Neo-Tokio. Ello supone recorrer tres CD repletos de aventuras en 3D al más puro estilo *Resident Evil*, pero con un mundo enteramente manga que explorar, un argumento psicológicamente aterrorizador y elementos que les resultarán muy familiares a los fans del clásico anime *Akira*. Se espera que Crave lo distribuya por Europa a principios de este año.

Los terroríficos *Galerians*. Uy, qué miedo...

DEW PRISM
(SQUARE)



En este título, en el que encarnas a un chico (Rue) o a una chica (Mint), tu tarea será encontrar la runa mágica que da nombre al juego. Si juegas como Rue, correrás una trepidante aventura, mientras que si juegas como Mint, vivirás una comedia sin fin. *Dew Prism* viene con una preciosa animación en 3D que lo aleja del resto de juegos, y un sentido de la imaginación del que carecen la mayoría de aventuras orientales.

***Dew Prism* viene cargado de chistes**

Dengeki PlayStation

LAS LISTAS DE* DENGEKI

TOP 5 - LOS MAS VENDIDOS

1. *JoJo's Bizarre Adventure* (Capcom)
2. *Derby Stallion '99* (ASCII)
3. *Dew Prism* (Square)
4. *Biohazard 3: Last Escape* (Capcom)
5. *Dance Dance Revolution 2nd ReMix* (Konami)

TOP 5 - LOS MAS ESPERADOS

1. *Dragon Quest VII* (Enix)
2. *Chrono Cross* (Square)
3. *Tokimeki Memorial 2* (Konami)
4. *Gran Turismo 2* (SCEI)
5. *Parasite Eve II* (Square)

TOP 5 - LOS FAVORITOS DE LOS LECTORES

1. *Final Fantasy VIII* (Square)
2. *Legend Of Mana* (Square)
3. *To Heart* (Aquaplus)
4. *Monster Farm 2* (Tecmo)
5. *SaGa Frontier 2* (Square)

* Listas proporcionadas por Dengeki PlayStation, la revista especializada superventas entre los usuarios japoneses de PlayStation.



Nicolas Di Costanzo te ofrece las últimas novedades desde el centro espiritual de la industria de los videojuegos

MADE IN JAPAN

CERRAD LAS VENTANAS, QUE VIENE *RESI*...

Las modas vienen y van, pero 1999 ha visto nacer dos corrientes de juegos que no irán a ningún sitio; el género de música *bemani* y el terror de supervivencia. Con el reciente lanzamiento de *Biohazard: Last Escape* y *Galerians*, y contando con que *Parasite Eve II* y *Biohazard: Gun Survivor* están en camino, se puede decir que el terror de supervivencia está estremeciendo a Japón como ningún otro género reciente había conseguido. Recuerda, si no, que *Last Escape* había vendido un millón de copias durante la primera semana que estuvo en venta.

¿Y a qué viene tanto alboroto? ¿Acaso las masas de jugadores de Akihabara están cansadas de los primorosos gráficos kawai? ¿O será que el preocupante aumento de los suicidios entre los jóvenes japoneses se refleja en la elección de sus juegos? ¿Es de esperar que tarde o temprano una horda de zombis otaku se levante de sus tumbas y se dedique a devorar el rostro de los inocentes vendedores?

Bueno, es de suponer que no llegaremos hasta este extremo. En realidad, Japón siempre ha sentido una inclinación por lo terrorífico (véase, por ejemplo, *Devil Man* o cualquier otro anime impregnado de terror), y de hecho sólo ha sido recientemente que los desarrolladores han conseguido trasladar este género a la PlayStation, lanzando unos juegos con la ambientación adecuada y creando unos títulos de terror donde lo importante es pensar (a diferencia de juegos como *Mortal Kombat* y demás atrocidades, donde priman los litros de sangre derramada).

Así pues, tranquilos. Tokio no corre el peligro de caer bajo las garras de dinosaurios, necrófagos, ogros y policías zombis. Aunque, por si acaso, mejor será echarle el pestillo a las ventanas...

www.playstation.es

Por fin, la Web española.
Entra y entérate.

PlayStation en Internet mucho más de aquí.es

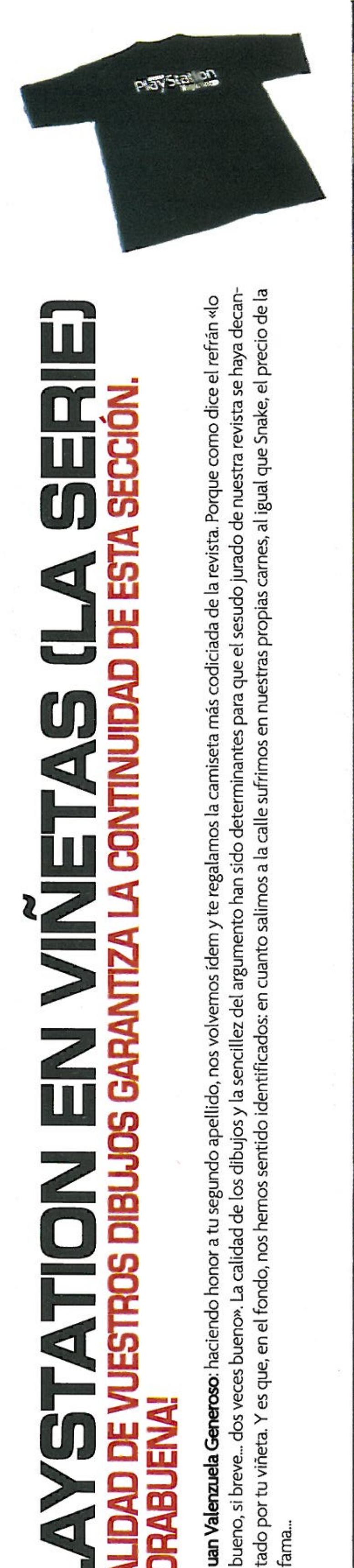


Todo el PODER en tus MANOS


Disney · PIXAR
TOY STORY 2
SPACE RANGER LIGHTYEAR
TOTALMENTE EN CASTELLANO sólo versión PSX
Proein S.L. Av. De Burgos, 16 1º. 28036 Madrid - Tel.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74 - Asistencia al cliente: 91 384 69 70.
© Disney para los elementos originales de Toy Story. © Disney / Pixar para los elementos originales de Toy Story 2. Todos los derechos reservados. Sr. Patata® y Sra. Patata son mar
Inc. utilizadas con la autorización pertinente. © Hasbro, Inc. Slinky® Dog © James Industries. Todos los derechos reservados. © 1999 Disney. © Disney / Pixar. Todos los derechos res



¡Hasta el infinito y más allá!
Si eres de verdad un héroe con carácter aventurero, con capacidad para tomar decisiones rápidas, además de valiente y diestro en el manejo de poderes especiales, ¡esta misión está hecha a tu medida!
ACTIVISION
Disney INTERACTIVE
Traveller's Tales
Dreamcast
GAME BOY COLOR
PlayStation
NINTENDO 64
PROEIN
www.proein.com
stradas de Hasbro,

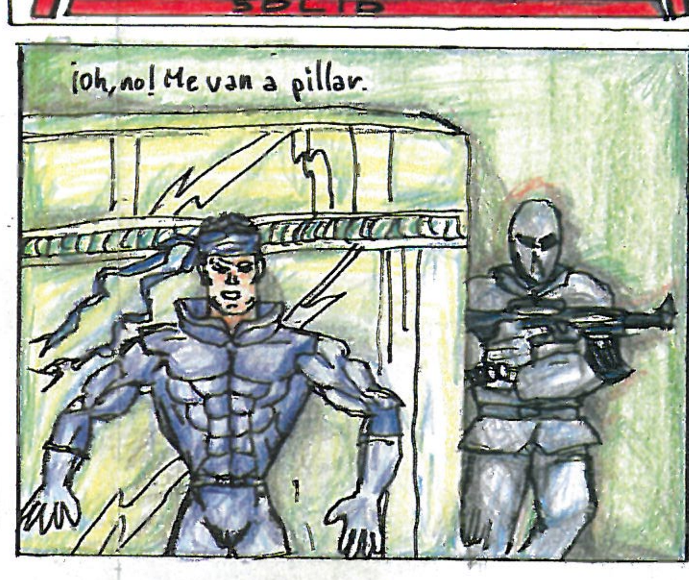


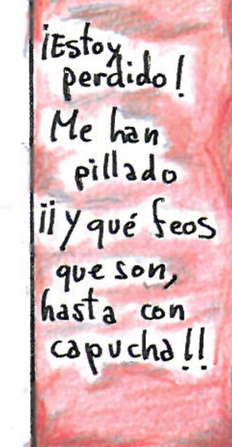
PLAYSTATION EN VIÑETAS (LA SERIE)

LA CALIDAD DE VUESTROS DIBUJOS GARANTIZA LA CONTINUIDAD DE ESTA SECCIÓN. ¡ENHORABUENA!

Juan Valenzuela Generoso: haciendo honor a tu segundo apellido, nos volvemos ídem y te regalamos la camiseta más codiciada de la revista. Porque como dice el refrán «lo bueno, si breve... dos veces bueno». La calidad de los dibujos y la sencillez del argumento han sido determinantes para que el sesudo jurado de nuestra revista se haya decantado por tu viñeta. Y es que, en el fondo, nos hemos sentido identificados: en cuanto salimos a la calle sufrimos en nuestras propias carnes, al igual que Snake, el precio de la fama...











POR FIN HEMOS CRUZADO EL CHARCO



NUESTROS ESTABLECIMIENTOS EN ESPAÑA:

Madrid
Calle José Abascal, 16
Tel. 91.593.13.46



Madrid
Calle Alcalá, 395
Tel. 91.377.22.88



Madrid
Centro Comercial Alcalá Norte
Calle Alcalá, 414
Local 45 1ª Planta
Tel. 91.406.10.69



Valladolid
Calle La Merced, 4 (junto Plaza St. Cruz)
Tel. 983.21.89.31

Valencia
Centro Comercial Gran Turia
Xirivella
Tel. 96.313.40.67

Valencia
Zona Xuquer
Próxima Apertura

Valencia - Quart de Poblet
Calle Pizarro, 5 - Tel. 96.153.75.20

Valencia - Alzira
Calle Mayor Santa Catalina, 22
Tel. 96.24.55.107

Albacete
Calle San Antonio, 20 - Tel. 967.19.12.11

Las Palmas
Alameda de Colón, 1 - Tel. 928.382.977

Tenerife - La Orotava
Calle Alfonso Trujillo
Edificio Temait/3 - Local 12
(Estación Guagua) - Tel. 922.32.61.14

Tenerife - Sta. Cruz
Prolongación Ramon y Cajal 7
Tel. 922.15.14.24

Zaragoza
Calle Sta. Teresa, 7 - Tel. 976.56.36.69

Vitoria/Gasteiz
Calle Basoa, 14 - Tel. 945.21.45.96

Vitoria/Gasteiz 2
Próxima Apertura

San Sebastián/Donostia
Calle Secundino Esnaola, 11
(barrio de Gros)

Algeciras
Urb. Villa Palma Bloque 7 Local 1
Tel. 956.65.78.90

Cartagena
Plaza Juan XXIII
Edificio Parque Central - Local n. 8
Tel. 968.32.14.46

Santiago de Compostela
Centro Comercial Area Central
Local 25 B
Tel. 981.555.174

Melilla
C/ General Margallo, 5
Tel. 952.68.64.61



GLOBAL GAME ATERRIZA EN MELILLA
Calle General Margallo, 5
Tel. 952.68.64.61












http://www.globalgame-europe.com

NOMBRE:

BEATMANIA

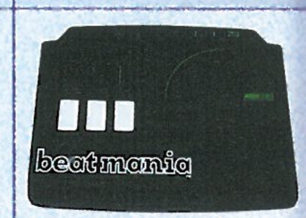
OBSERVACIONES:

FATBOY *SLIM* *VERSUS* EL FENÓMENO FUNK EN PLAYSTATION. ¿TE ATREVES?

CARACTERÍSTICAS

GÉNERO:	Simulador de DJ
DISTRIBUIDOR:	Konami
FABRICANTE:	Konami
FECHA DE LANZAMIETO:	Marzo

DISEÑO:



MERCHANDISE:



COMPLETO: 80%



Entre otros artistas de renombre encontrarás a Moloko y su éxito *Sing It Back*



Esclavos del ritmo. Muestra que no tienes ritmo y tómate bien los abucheos del público

¡QUE NO PARE EL RITMO!

Un juego musical debe contener música y *Beatmania* destila música por los cuatro costados. Pero se trata de algo más que una colección de versiones europeas de temas pop, como demuestra la larga lista de grupos que se están apuntando al proyecto. Uno de los primeros fue Moloko, con su pegadizo single *Sing It Back*, un clásico de los veranos de Ibiza que ha llegado al número uno de varias listas de éxitos internacionales. En *PSMag* tuvimos la oportunidad de oír esta canción en una primera versión del juego y nos lo pasamos de miedo vibrando como las paredes del local en el que estábamos.

Tras el éxito en los cuarenta de la canción *Sway* (*Mucho Mambo*), los miembros de Shaft —y Skeewiff entre ellos— han decidido subir a bordo de *Beatmania* con un tema *breakbit*. Es posible que en un futuro inmediato trabajen codo a codo con Fat Boy Slim, si Norman Cook decide introducir a su grupo de futuros artistas de Skint Records.

Cerrando la marcha, tenemos a Claudio Coccoluto, un DJ *underground* italiano *maestro* del *house*, que nos proporciona los temas más bailables del momento.

Suponemos que la lista de artistas seguirá creciendo hasta el momento en que se publique el juego.

Hajime Yashiro define *Beatmania* como un juego de simulación de DJ. «Mientras escuchas la música bajan esos pequeños bloques por la pantalla», nos comenta el director de varios exitazos de Konami. «Cuando los bloques llegan abajo, debes apretar los botones y accionar los giradiscos. Si consigues hacerlo correctamente, conseguirás una canción, pero si lo haces ma,l obtendrás tan sólo sonidos horribles». Damas y caballeros, esto no es *Rat Attack*...

La versión europea de *Beatmania* ha tardado en llegar, debido, en parte, al miedo de que un concepto de juego tan genuinamente japonés no cuajara en el mercado occidental. Pero en Konami no estaban dispuestos a irse con la música a otra parte. Pensaron que era posible adaptar *Beatmania* a los gustos europeos. ¿Cómo hacer que las melodías orientales fuesen aceptadas por los oídos occidentales? Una opción era llevarse al equipo entero de desarrollo a Inglaterra durante unos días para sumergirse en la cultura de los clubes. Y precisamente esto es lo que hizo Konami Europe con sus colegas japoneses. Para indagar más sobre el producto se perdieron por los bares del Soho, entraron en el Jazz Café y en el Bar Rumba y rastrearon las tiendas de discos en busca de canciones que pudieran funcionar en el juego.

«La selección de la música es de suma importancia», según Hiroyuki Togo, director de sonido. «En primer lugar, una canción adecuada para *Beatmania* tiene que ser una buena canción, los temas flojos no nos sirven. Una canción también debe tener elementos para que el resultado sea divertido. Los temas pegadizos, con melodías fuertes, encajan bien en *Beatmania*».

En la versión final habrá unos 25 temas disponibles, de estilos que van desde el *Hard House* a

«Los temas para *Beatmania* tienen que ser buenos: las canciones flojas






¡Qué trabajo! Recorrer tiendas de discos, recopilar «vinilos» y sentarse para escucharlos. Además, conseguir las versiones *master* y hacer las mezclas...



Hay para todos los gustos: *Acid Jazz, Ambient, Big Beat* y *Hip-hop hardcore*





DJ Konami te guiará durante las pruebas, que sirven para que aprendas los controles. Una vez superada esta fase, el juego se vuelve mucho más difícil. Extremadamente difícil

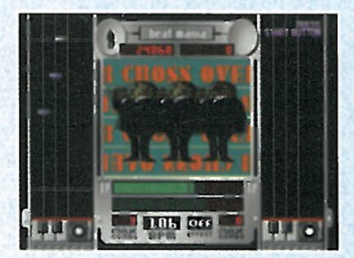
R&B, temas de *Techno, Garage, Break Beat, Ambient, Pop, Rap, Acid Jazz* y *Funk*. Es decir, que habrá para todos los gustos. ¿Es difícil adaptar una música al juego?

«Una vez que hemos encontrado algo que se ajusta, tenemos que adquirir la versión *master* y desmontar todos los elementos», según Hiroyuki Togo. «Entonces se pueden asignar los instrumentos y las voces a los diferentes botones del *scratchpad*»

Otra característica que destaca son los gráficos, que corren en tiempo real mientras juegas. Si aprietas todos los botones en el momento adecuado, conseguirás ver unas imágenes animadas. Si demuestras no tener sentido del ritmo serás premiado con la imagen de un plátano y la leyenda «Eres malo». Los gráficos están básicamente, para que se distraigan tus amigos, puesto que tú estarás demasiado ocupado en seguir el ritmo de los bombos, que van a 140 bpm.

«Nos hemos fijado en los diseños de *flyers*, revistas y gráficos de los bares y hemos introducido algunos cambios» revela Hajime Yashiro. «Debido al funcionamiento del juego en PlayStation, estamos un poco limitados. No podemos mostrar un vídeo musical entero, así que hemos intentado que los gráficos reflejen la cultura de los clubes, además de incluir gráficos de los propios artista.s»

En Japón, *Beatmania* ha conseguido vender millones de unidades. Con un poco de suerte y un poquitín de márketing la locura por la música tardará poco en llegar a esta parte del mundo. Y que no pare la música... ■







Los vídeos responden a tu manera de jugar. Si lo haces bien, te premiarán con gráficos al ritmo de la música. Si te confundes, obtendrás imágenes sólo aptas para patosos

PERFIL	
LOGO:	KONAMI
NOMBRE:	Hajime Yashiro
CARGO:	Director de series
TRAYECTORIA:	Yashiro fue uno de los diseñadores de *Tokemeki Memorial*, un simulador de relaciones, antes de tomar las riendas de la serie de *Beatmania*.
INFLUENCIAS:	Una de las influencias de *Beatmania* viene del *hard techno*. Una de las razones de Yashiro para producir juegos es que «quería trabajar en un mundo en el que fuera posible crear cosas para que la gente las disfrutara». Bendito sea.
MÁS INFORMACIÓN	
PÁGINA WEB:	www.konami.com

o nos sirven»

NOMBRE:
N.GEN

OBSERVACIONES

CURLY MONSTERS RESCATA LA CLÁSICA FÓRMULA DE LAS CARRERAS AÉREAS Y LE DA UN NUEVO AIRE...

CARACTERÍSTICAS

GÉNERO:	Carreras de reactores
DISTRIBUIDOR:	Infogrames
FABRICANTE:	Curly Monsters
FECHA DE LANZAMIENTO:	N/D
COMPLETADO:	75%





Es bastante fácil desorientarse, sobre todo si vuelas bajo



Si no pasas por los puntos de control serás penalizado o puede que hasta descalificado de la carrera

Los juegos de carreras aéreos nunca han sido demasiado buenos; lo que les falta en profundidad casi nunca se ve compensado en altura. Así que cuando supimos que un nuevo equipo de diseño, de nombre Curly Monsters, pretendía transformar los juegos de este tipo, tuvimos nuestras dudas. Pero eso fue antes de enterarnos de que son los mismos que hicieron *WipEout* y *WipEout 2097*...

Hace poco, *PSMag* tuvo la suerte de poder probar *N.GEN*. Fue antes de entrevistar a Nick Burcombe, uno de los directores de Curly Monsters, quien ya asegura que este juego podría ser «el más espectacular que ha habido nunca para PlayStation». Mmm...

Jugar a *N.GEN* por primera vez es realmente diferente a cualquier otra experiencia con juegos de este tipo. Además de manejar todos los controles tradicionales, tienes que enfrentarte al concepto de altitud, que afecta directamente a las velocidades que tu reactor puede alcanzar. Las rutas cubren áreas de unos 154 km^2 y ponen a tu disposición toda la libertad de los cielos para tomar atajos y rutas alternativas. «La ruta está marcada por dos faros estroboscópicos que salen de la nave y que muestran la dirección que debes seguir», nos cuenta Burcombe. «Puedes volar fuera de estos límites un máximo de tres segundos, lo que te permite coger atajos, pero después de estos tres segundos el piloto automático te devuelve al circuito a la mitad de la velocidad. Usando esta técnica puedes encontrar muy buenos atajos, si sabes por donde vas». La intención es dotar a *N.GEN* de la misma profundidad que tiene el reputado *Gran Turismo*. Hay numerosas mejoras disponibles para tu nave, siempre que tú dispongas del dinero, y también diferentes tipos de armas. Según Burcombe, «las armas sirven, principalmente, para reducir la velocidad de los contrincantes».

Hay 38 modelos de nave diferentes, y puede que para cuando salga el juego hayan añadido algunos más. El modo de pantalla dividida estará a punto dentro de poco y también tendrás la opción de enfrentarte con tus amigos en la modalidad de batallas aéreas.

N.GEN tiene toda la pinta de ser uno de esos raros juegos de carreras que realmente aportan algo al género. No pierdas nuestras páginas de vista. Seguiremos informando.




Las repeticiones te permiten contemplar la acción desde cualquier ángulo imaginable

PERFIL

COMPAÑÍA:	Curly Monsters
NOMBRE:	Nick Burcombe
CARGO:	Director (diseño de juegos)
TRAYECTORIA:	Como el resto del equipo, Nick proviene de Psygnosis, donde trabajó en la saga de juegos WipEout.
INFLUENCIAS:	WipEout y WipEout 2097 están inevitablemente presentes, junto con la dosis justa de Gran Turismo 2.

«Faros estroboscópicos salen de la nave y muestran la dirección que debes seguir...»

LO HEMOS RECORRIDO TODO...

NUESTROS 20 ESTABLECIMIENTOS EN ESPAÑA

Madrid
Calle José Abascal, 16
Tel. 91.593.13.46



Madrid
Calle Alcalá, 395
Tel. 91.377.22.88



Madrid
Centro Comercial Alcalá Norte
Calle Alcalá, 414
Local 45 1ª Planta
Tel. 91.406.10.69



Valladolid
Calle La Merced, 4 (junto Plaza St. Cruz)
Tel. 983.21.89.31

Valencia
Centro Comercial Gran Turia
Xirivella
Tel. 96.313.40.67

Valencia
Zona Xuquer
Próxima Apertura

Valencia - Quart de Poblet
Calle Pizarro, 5 - Tel. 96.153.75.20

Valencia - Alzira
Calle Mayor Santa Catalina, 22
Tel. 96.24.55.107

Albacete
Calle San Antonio, 20 - Tel. 967.19.12.11

Las Palmas
Alameda de Colón, 1 - Tel. 928.382.977

Tenerife - La Orotava
Calle Alfonso Trujillo
Edificio Temait/3 - Local 12
(Estación Guagua) - Tel. 922.32.61.14

Tenerife - Sta. Cruz
Prolongación Ramon y Cajal 7
Tel. 922.15.14.24

Zaragoza
Calle Sta. Teresa, 7 - Tel. 976.56.36.69

Vitoria/Gasteiz
Calle Basoa, 14 - Tel. 945.21.45.96

Vitoria/Gasteiz 2
Próxima Apertura

San Sebastián/Donostia
Calle Secundino Esnaola, 11
(barrio de Gros)

Algeciras
Urb. Villa Palma Bloque 7 Local 1
Tel. 956.65.78.90

Cartagena
Plaza Juan XXIII
Edificio Parque Central - Local n. 8
Tel. 968.32.14.46

Santiago de Compostela
Centro Comercial Area Central
Local 25 B
Tel. 981.555.174

Melilla
C/ General Margallo, 5
Tel. 952.68.64.61

... POR FÍN GLOBAL GAME LLEGA A SANTIAGO

Santiago de Compostela
Centro Comercial Area Central
Local 25 B - Tel. 981.555.174











http://www.globalgame-europe.com

NOMBRE

MUNCH'S ODDYSEE

OBSERVACIONES:

ABE Y SUS AMIGOS CALIENTAN MOTORES PARA UNA AVENTURA EN PLAYSTATION2 EN UN MUNDO COMPLETAMENTE NUEVO

CARACTERÍSTICAS	
GÉNERO:	Simulador de mundos
DISTRIBUIDOR:	GT Interactive
FABRICANTE:	Oddworld Inhabitants
FECHA DE LANZAMIENTO:	Finales del 2000
COMPLETADO:	5%



Una cámara inteligente te ofrece siempre la mejor perspectiva de la acción mientras juegas







Recuerda, si hay más de una criatura en un mismo lugar, sus emociones se verán afectadas por una dinámica de grupo. Actúa en consecuencia

Oddworld: un mundo virtual sin igual, un paraje habitado por todo tipo de extrañas criaturas, todas ellas concebidas en la mente de Lorne Lanning, presidente y director creativo de Oddworld Inhabitants. En una reciente entrevista sondeamos el cerebro del hombre que creó a Abe para conocer qué futuro le espera a Oddworld mientras se prepara para su transición a PlayStation2.

«¿Cómo puedo describir *Munch´s Oddysee* si nunca antes se ha visto nada que se le parezca? Hay que verlo para creerlo, y nada de lo que yo pueda decir ahora se acercará a dar una impresión mínimamente decente de cómo será este juego» empieza Lorne, evidenciando la pasión que siente por el mundo fantástico que ha creado. Parece que con la llegada de PlayStation2 Lorne podrá, finalmente, ver cumplido su sueño de crear un mundo virtual «verdadero», con ecosistemas, modelos de química social y, por supuesto, Abe.

Munch y Abe tendrán habilidades muy diferentes entre sí, y una vez se hayan encontrado en el juego, podrás elegir cuál de ellos quieres usar en cada momento, quizás para resolver algún puzzle o para comunicarte en una lengua determinada. Podría llegar a decirse que la saga de Oddworld es famosa, principalmente, por la comunicación entre sus personajes: éstos tienen la capacidad de comunicarse inteligentemente entre ellos y de provocarse emociones mutuamente.

Así pues, no debe sorprendernos que *Munch´s Oddysee* recoja esta idea y la desarrolle hasta límites insospechados, con un vocabulario mucho más extenso e inteligencia artificial más sofisticada. De todas formas, Lorne se apresura a dejar claro que «el sistema de comunicación será aún más sencillo e intuitivo que antes. Esto es posible gracias a la sensibilidad de los controladores analógicos y a la mayor capacidad de la memoria de sonido».

Los detalles sobre la trama por ahora son, obviamente, bastante escasos, pero podemos revelar que, al principio del juego, Munch es raptado por Abe y que, en consecuencia, le odiará durante bastante rato. Según Lorne, su relación durante gran parte del juego será «totalmente disfuncional», especialmente durante la época en que Munch se ve obligado a ir en silla de ruedas y Abe debe llevarlo a todas partes.

Parece ser que el juego se podrá terminar en unas 50 o 60 horas, pero Lorne cree que la gente se sentirá tan atraída por los sub-argumentos que se desarrollan en él que «será más una visita a Oddworld que una partida a Oddworld». ■



Oddworld como nunca lo has visto antes, a tiempo real

PERFIL	
COMPAÑÍA:	Oddworld Inhabitants
NOMBRE:	Lorne Lanning
CARGO:	Presidente y director creativo
TRAYECTORIA:	Lorne es el creador del universo Oddworld y, como tal, ha trabajado en los dos juegos anteriores de Abe.
INFLUENCIAS:	*Munch's Oddysee* será completamente diferente a cualquier otro juego anterior, contará con todos los personajes de *Oddysee* y *Exodus*.

«Será más una visita a Oddworld que una partida a Oddworld»

SQUARESOFT®

TBWA



www.square-europe.com/ff8



www.playstation-europe.com/ff8

All rights reserved. '' and 'PlayStation' are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

© 1999 Square Co., Ltd. All Rights Reserved. FINAL FANTASY, SQUARESOFT, and the SQUARESOFT logo are registered trademarks of Square Co. Ltd.

CONCURSO



Si, lo sé. Estás harto, cansado, hasta la coronilla de estar todos los días salvando a la humanidad de alienígenas, macarras, zombies y otras especies. Que si hombre, que ya sé que, para más inri, nadie te lo reconoce y que aún no luces en la solapa ni una mísera medallita. Te comprendo, la presión es muy fuerte y las satisfacciones pocas pero...¡tienes que volver a salvarnos! Las fuerzas alienígenas quieren aniquilar a la raza humana, osea, a todo quisquie. Asi que, por favor, ponte el traje de ídolo espacial, coge la pistola ultrasónica y sácanos de este lío. ¡Siempre serás mi héroe!

La pregunta

¿Cuál es el nombre de pila del personaje que encarnas en *Space Debris*?

El premio

1 juego *Space Debris* para cada uno de los 20 ganadores.

La respuesta

Envía este cupón a
CONCURSO *Space Debris*
PlayStation Magazine
Paseo San Gervasio 16-20
08022 Barcelona

Respuesta: ....

....

Nombre: ....

Domicilio: ....

Población: ....

Código postal: ....

País: ....

Teléfono: ....

Las bases del concurso

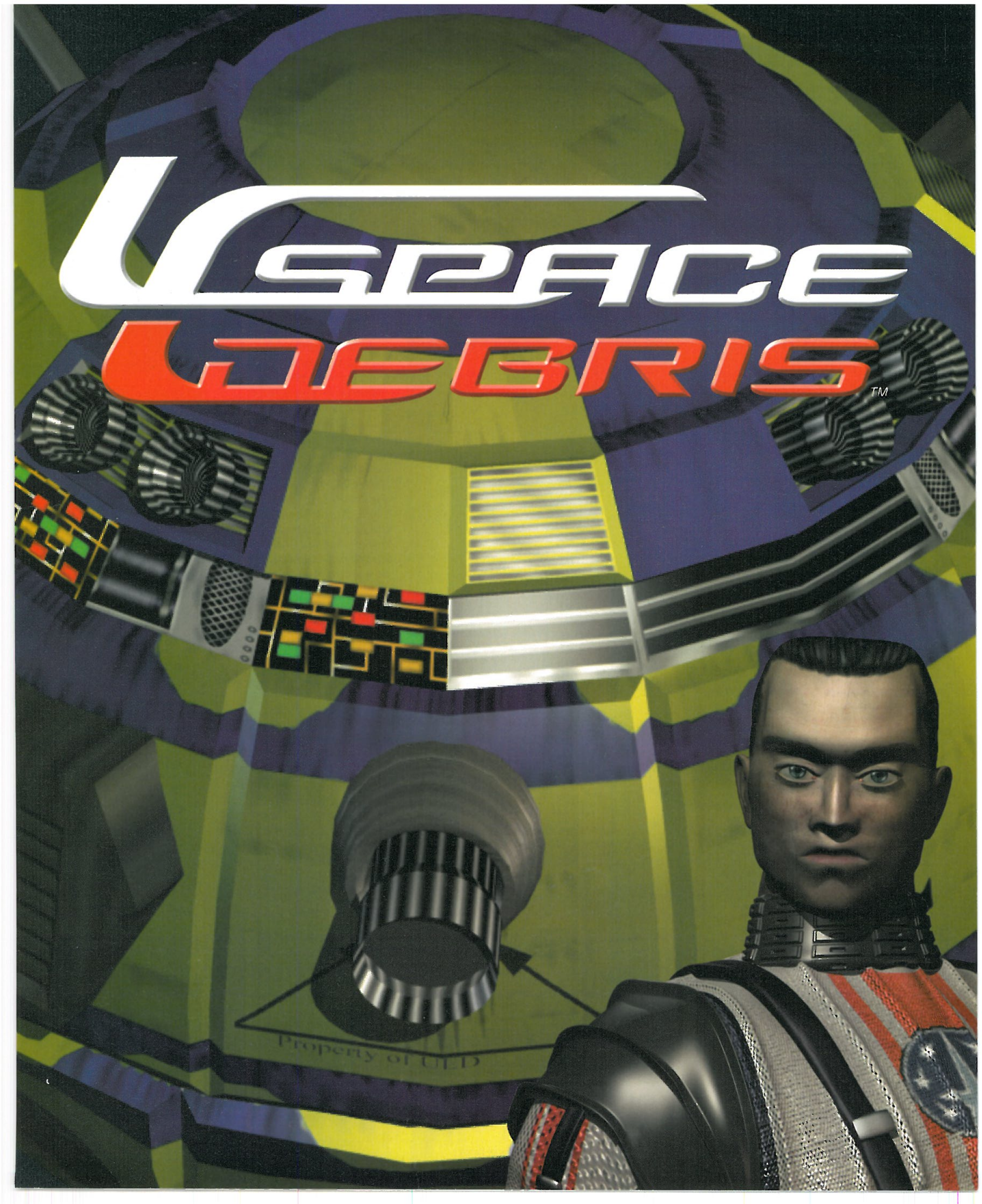
1. Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.
2. No existen premios en metálico alternativos.
3. Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones S.A. en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos. Sólo se aceptará un cupón por lector.
4. El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
5. La decisión de los jueces será inapelable.
6. La participación en estos concursos implica la aceptación de las normas anteriores.



Space Debris (C) 1999 Rage Games, Ltd. All rights reserved. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Rage Software



and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.


SPACE
DEBRIS
TM
Property of ULD

Distribuidor: EA
Fabricante: n-Space
Jugadores: Uno
Disponible: Marzo

Die Hard Trilogy 2

JOHN MCCLANE VUELVE A METERSE EN LÍOS EN ESTA NUEVA ENTREGA DEL DOBLE DE BRUCE WILLIS. TODO EMPEZÓ UNA NEVADA VÍSPERA DE NAVIDAD... YA SABES COMO SIGUE.



Dispara a las ventanas, tira una granada... y dos terroristas menos sobre la faz de la tierra



Las puertas del nivel infierno son muy graciosas. ¿Dónde está mi fiel sabueso de dos cabezas?

Si alguna vez descubres que una organización terrorista de Europa del Este amenaza con invadir tu edificio de oficinas, nuestro consejo es que te pongas una camiseta tipo «Imperio» y vayas directamente a patear el trasero de Hans. A Bruce le funciona. Los que no estén puestos en números tendrán que esforzarse para entender el título de este último juego de la Fox. Al igual que la secuela del original de 1996, esta versión conserva los tres dispares géneros (la tercera persona tipo *Goldeneye*, el *shoot´em up* en primera persona de *Virtua Cop* y la conducción temeraria tipo *Driver*), pero esta vez, al mismo tiempo, se va tejiendo un argumento protagonizado por John McClane y, cómo no, terroristas con acento raro.

En esta ocasión, sin embargo, los tres géneros no están separados, sino que el juego los mezcla y los conecta dentro de la propia historia. La visión en tercera persona te proporciona libertad de movimientos, mientras con el láser rojo de tu arma iluminas los cráneos de tus objetivos. Hay más puzzles que en el original, en esta ocasión tendrás que explorar escenarios muy peligrosos sin disponer de un triste mapa. Para mantener a los guardias enemigos y a los terroristas extranjeros a raya puedes usar toda una gama de armas, pero a veces actuar con sigilo es la opción más adecuada.



¡Dispara a las ventanas! De hecho, dispara a todo lo que veas

> «Esta vez, el juego mezcla los tres géneros dentro de la historia»

Los niveles en primera persona son como los clásicos *shoot´em-up* con mirilla láser. El juego admite el G-Con-45, el ratón PlayStation y el mando de siempre, con los que podrás disparar a objetos ocultos que pueden abrirte las puertas de nuevas opciones en niveles posteriores. Por ejemplo, quizá encuentres un juego de llaves que puede brindarte la oportunidad de conducir un vehículo alternativo para ir por la ciudad





La insignia te muestra tu nivel de salud, mientras que la camiseta blanca mide el esfuerzo que estás invirtiendo en tu trabajo. Mientras tanto, puedes pasarte por el modo en primera persona y apuntar con tu láser a las cabezas de los malos

de Las Vegas embistiendo lo que encuentres a tu paso.

Las secuencias de conducción no son menos frenéticas. Dentro de un tiempo límite dado, tendrás que completar muchas misiones diferentes, desde recoger y entregar bombas hasta destrozar los vehículos de huida de los terroristas. En un nivel tendrás que camuflarte de taxista y llevar pasajeros por toda la ciudad. El trepidante modo Película comprende 13 misiones diferentes, pero en el modo Arcade hay 28, en las que, como en el original, dispones de toda una serie de mapas para moverte por el juego. Los niveles secretos demuestran el instinto lúdico de los fabricantes y aportan más vida y más profundidad al juego —nos gusta particularmente la sección del modo Primera Persona en la que puedes



disparar a unos mimos antes de que «te pongan los nervios de punta»—.

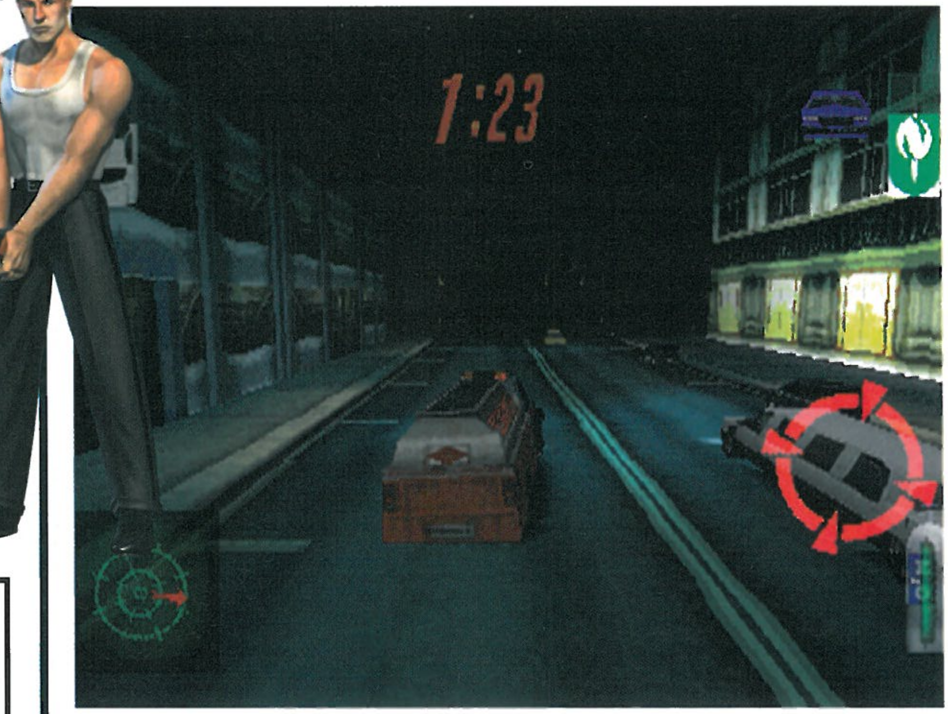
En definitiva, es más de lo mismo, pero el convincente modo Película, el mayor número de puzzles y las nuevas sorpresas deberían hacer que *Die Hard Trilogy 2* cosechase tanto éxito como el original. Si todo esto te suena a demasiado, te recomendamos que empieces a entrenarte. ■



Como policía al margen de la ley que eres, no hay nada de malo en saltarse cordones policiales y atropellar peatones

ATENCIÓN...

A TODAS LAS «SORPRESAS» QUE TE APARECERÁN



Arcos de fuego, latigazos para ir más deprisa, bidones de gasolina explotando, algunos corredores harían lo que fuese por impresionar a las chicas

PSMag OPINA

LO MEJOR

- Tres estilos diferentes
- Explosiones espectaculares
- Parece una película

LO PEOR

- No muy logrado
- Diálogos repetitivos
- Requiere imaginación

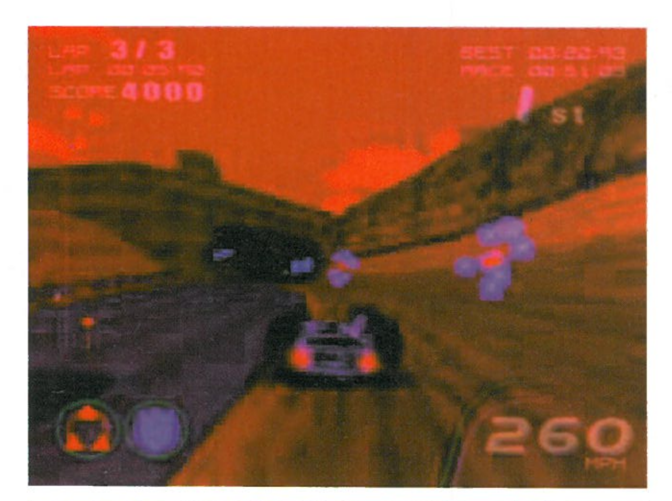
PREVIO AVISO

El primer juego vendió más de 2 millones de copias, y no hay razón para creer que la secuela no vaya a conseguirlo. Estamos deseando echar una partida con McClane, siempre y cuando no se haga demasiado el héroe...

Distribuidor: Sony
Fabricante: Psygnosis
Jugadores: Uno a dos
Disponible: Marzo

Rollcage Stage 2

PSYGNOSIS REGRESA CON LA SEGUNDA PARTE DE *ROLLCAGE*, PARA DEMOSTRAR QUE A ESTE TÍTULO TODAVÍA LE QUEDA MUCHO QUE OFRECER... ¿O NO?







Los variedad de escenarios es total, tanto por su aspecto como por su iluminación, amplitud, cantidad de túneles y saltos...

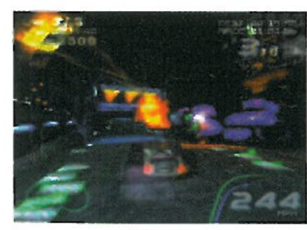
Wip3out ha puesto el listón de las carreras futuristas más alto de lo que jamás alcanzará ningún juego (al menos en esta consola), pero ¿quién más adecuado para intentarlo que la propia gente de Psygnosis?

Hace tan sólo unos meses, estos muchachos nos sorprendieron con la tercera parte de la serie de naves en la que tantas horas hemos invertido a lo largo de los últimos años; y ahora, justo cuando empezábamos a tomar aire, nos envían una versión inacabada de *Rollcage Stage 2*. Se nos va a salir la velocidad por las orejas.

Te acuerdas de *Rollcage*, ¿verdad? Fue el juego de carreras futuristas que llegó de la mano de Psygnosis hace ya cerca de un año, rompiendo todos los esquemas de *WipEout* con algo completamente diferente: coches con ruedas enormes, capaces de subir por las paredes y techos, de andar tanto boca arriba como boca abajo, de dar saltos enormes y de portar dos armas diferentes a la vez. Esto, sumado a las clásicas velocidades astronómicas, misiles rastreadores, turbos y demás, consiguió, por fin, innovar en un género en el que sólo la serie *WipEout* era capaz de destacar. Está claro que *Rollcage* no llegó al nivel de *WipEout 2097*, pero eso no quiere decir que no fuese también un juego excelente. Gozaba de un apartado gráfico fabuloso, un surtido de armas que para sí lo quisiera Cuétara y escenarios completamente interactivos, que se podían destruir para poner obstáculos a los coches que venían tras de ti.

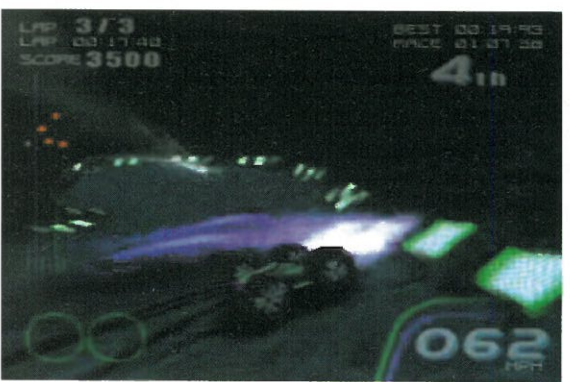
¿Qué queda de todo eso en *Rollcage Stage 2*? Pues todo, pero mejor. *RS2* es un compendio de todo aquello que hizo brillar al espectacular juego original, aderezado con algunos detalles nuevos y una banda sonora aún más espectacular. Más ligas, más pistas, más coches, más y mejores armas, escenarios superiores, recargados y hermosos... Más, en general. Aun así, como le ha sucedido a *GT2*, parece que las novedades de *RS2* no serán suficientes. Aunque bueno, todavía es pronto para juzgarlo.

La mecánica de juego de *RS2* (para quienes no conozcan el primer juego) es, más o menos, la misma que la de la serie *WipEout*: corres por circuitos de lo más variopintos, repletos de armas, turbos, rutas, atajos, edificios que destruir, escombros... De lo que se trata es de llegar a la meta el primero, claro. Pero para conseguirlo debes recurrir a tus armas y a tu perspicacia al mismo tiempo que tu destreza maneja la dirección. Los enemigos, como tú, van armados y pueden atacarte en cualquier momento. Siempre estarás en peligro, incluso cuando vayas en primera posición y no veas a nadie tras de ti: ¡hay misiles rastreadores que persiguen automáticamente al coche que va en cabeza! Además, no todos los vehículos ofrecen la misma velocidad y aceleración ni la misma resistencia a los ataques. Un coche débil, deberá ir siempre con un escudo preparado por si las cosas se ponen feas, y utilizar su segundo cargador para repartir misiles a diestro y siniestro. ¿Ya te haces a la idea? ¿Y te mola? Pues imagínate derribar edificios con bombas y ver cómo se desploman sobre la pista mientras pasas por debajo a todo trapo...



La oscuridad de algunos escenarios dificulta mucho la visibilidad

«Los gráficos todavía son muy oscuros en algunos niveles»





En los túneles es muy fácil perder el control del vehículo. Por si acaso, no te subas a las paredes hasta que no domines bien tu coche

ROLLCAGE STAGE 2



Los carteles son siempre un objetivo fácil a la ahora de dejar escombros en la pista

El sistema de turbos es como el de la primera parte, y como el de *WipEout* y sus continuaciones: flechas azules en el suelo. Si bien, a decir verdad, en el suelo están las menos, porque de lo que se trata es de que te busques la vida para acelerar: las mayores cantidades de turbos están en las paredes y techos, de manera que tienes que arriesgarte a hacer *loopings* para tomarlos o seguir por la ruta más segura y lenta (el suelo). Por lo normal, ir por el suelo a una velocidad moderada es una buena estrategia, porque te permite atacar y defenderte de tus enemigos sin tener que prestar demasiada atención al camino a seguir, siempre muy visible. Pero en todo caso, cada coche, cada pista y cada liga requieren unas técnicas distintas. El éxito no siempre se consigue de las mismas formas.

Las pistas en *RS2* están aún más llenas de bifurcaciones, saltos y túneles. Estas bifurcaciones suelen ser pequeñas, para que no pierdas el hilo del trazado, y a veces viene bien para quitarse de encima a algún enemigo pesado. Los saltos, como en el juego original, son tan enormes que no hay más remedio que tomarlos en línea recta y a gran velocidad, porque de cualquier otro modo acabas estampado contra una roca o un edificio. ¡Esto tiene más marcha que Leticia Sabater! Y en cuanto a los túneles, naturalmente vienen bien para pillar unas cuantas armas y ganar velocidad con los tubos que suele haber en el techo, siempre con cuidado de no perder el control del coche.

Todavía está por ver si Psygnosis será capaz, en esta segunda parte, de suplir las carencias del primer juego, que no eran muchas pero sí bastante notables. Nos gustaría ver, en primer lugar, desperfectos en tiempo real, en los coches. Los ataques y accidentes en el primer juego sólo servían para «entretener» a los otros vehículos, pero no para acabar con ellos.

Y por lo que hemos visto, en *Rollcage Stage 2* parece que el sistema será el mismo. El control también es idéntico al del título original, al que le faltaba algo de complejidad y suavidad (continúa siendo demasiado frecuente perder el control del coche). Y los gráficos, aunque preciosos, todavía son muy oscuros en algunos niveles, ofreciendo una visibilidad muy reducida. ¿Qué será, será? Lo veremos en la *Review* del mes que viene. ■

Algunos escenarios son complemente tubulares, ideales para practicar *loopings* y adelantar por las paredes

ATENTO A...

LAS ESPECTACULARES EXPLOSIONES



Las explosiones invaden por completo las carreras, llenando los escenarios de luz y color hasta el punto de dejarte ciego, a veces, y hacer que pierdas el control del coche. Por todos lados saltan pedazos de roca, cascotes, edificios... Destroza, desahógate, que es todo virtual



LO MEJOR

+ Velocidades taquicárdicas
+ Armas y acción a mansalva
+ Gráficos fabulosos

LO PEOR

- No hay muchas novedades
- Algunas pistas son demasiado oscuras
- Conserva los fallos de su antecesor

PREVIO AVISO

Por ahora, se parece mucho al original. Los escenarios son mucho más bonitos y las armas también son mejores, pero ese control... Esperemos que Psygnosis arregle alguno de esos aspectos a última hora. Y que incluye una larga lista de circuitos, modos y ligas. Altamente recomendable para liberar adrenalina

Editor: Sony
Fabricante: Psygnosis
Jugadores: Uno
Disponible: Marzo

Colony Wars: El sol rojo

COLONY WARS HA VUELTO, Y YA ES LA TERCER VEZ. ¿A LA TERCERA VA LA VENCIDA? PUES DEPENDE DE CUÁNDO LLEGUE, ¿NO?



Gráficamente, *CW: El Sol Rojo* es muy superior a las dos anteriores entregas. Fantástico, aunque no tanto como el juego de Polyphony Digital





Una vez más, Psygnosis se atreve con un *Colony Wars*, y aunque parezca que ya estaba todo inventado con *G-Police 2* y *Colony Wars: Vengeance*, estos chicos han sido capaces de traernos cosas nuevas.

Empecemos por la intro. Si te parecieron inmejorables las de los dos primeros juegos, la de *El sol rojo* te dejará petrificado en el sofá. La historia no transcurre *después* de *Colony Wars: Vengeance*, sino *simultáneamente*. Pero en otro lugar. En el extremo opuesto de la galaxia: el malo malísimo de turno se ha aliado con las tribus de esta zona para formar un ejército, y sus filas están compuestas por unas naves enormes que parecen... ¡acercarse a la Tierra directamente! Lenta pero constantemente, estas naves (las Red Sun, que dan nombre al juego) se acercan a nuestro planeta con intenciones sospechosas. Tu misión, como buen mercenario que eres, consiste en averiguar los planes de las Red Sun a toda costa. Y claro, para ello te verás envuelto en mil y una aventuras.

Cincuenta misiones en total, situadas en cincuenta localizaciones distintas: atmósferas de planetas y lunas, el espacio exterior, áreas de meteoritos... Para acabar con los alienígenas, que están en todas partes, contarás con treinta armas y ocho naves diferentes, que irán siendo accesibles a medida que avanzas en el juego. Al parecer, según Psygnosis, tendremos que ganar dinero a lo largo de las misiones para ir comprando nuevas armas y naves, además de para reparar los daños sufridos en combate. Suena bien, ¿no?



Las cámaras exteriores a la nave —hay dos, y otra interior— no son las más cómoda, pero también funciona bastante bien

Las misiones y objetivos serán de lo más variado: proteger a convoyes de cargamento, defender instalaciones del ataque enemigo, acabar con ciertos puntos clave de los malos, destruir satélites en el espacio exterior, colarte en territorio enemigo camuflándote tras un cargo espacial, etc. Tiene una pinta estupenda.

Psygnosis ha mejorado el sistema de control y el de radar, además de los gráficos y los efectos de luz, y la acción siempre transcurrirá manteniéndose fiel al argumento, complejo y muy cuidado. *CW: El Sol Rojo* lo tiene bastante difícil para superar a *Omega Boost* como arcade de tiros (y parece demasiado fácil en calidad de simulador), pero una cosa está clara: será el mejor de la serie.

ATENTO A...

VIGILA A TU ALREDEDOR, EN CUALQUIER MOMENTO TE ATACARÁN



Tienes que defender a esos bichos y a los cargos. Vigila el mapa para comprobar que no vienen enemigos por ninguna parte. Y si vienen, ya sabes...



LO MEJOR

- Gráficos mejorados
- Misiones estilo *Rogue Squadron*
- Las secuencias de vídeo

LO PEOR

- Bastante niebla, en las misiones a ras de suelo
- ¿Quizás sea demasiado fácil?
- No es tan divertido como *Omega Boost*

QUIZÁ...

Colony Wars Red Sun será, con toda seguridad, el mejor de la serie, pero todavía está por ver si será capaz de hacerle sombra a *Omega Boost*. Además, a los fans de la serie les parecerá demasiado fácil... *Rogue Squadron* ha sido una buena influencia para los gráficos, pero no tanto para la jugabilidad

DISTRIBUIDOR: Acclaim
FABRICANTE: Acclaim
JUGADORES: Uno a dos
DISPONIBLE: Sí

South Park Rally

¡OH, NO, MÁS PAVOS NO! AH, BUENO, SI ES UN JUEGO DE CARRERAS NO ES TAN GRAVE...

Toda tarta tiene su guinda, y toda serie de juegos con una licencia común debe contar con un juego de karts. O al menos esto es lo que debieron pensar los chicos de Acclaim, cuando se pusieron a desarrollar *South Park Rally*.

No, esta vez no se trata de un *shoot 'em up* en el que hay que disparar bolas de nieve a una banda de pavos asesinos, sino de un juego de carreras de karts. Sí, otro.

South Park Rally es una especie de híbrido entre las carreras de karts y las aventuras de los chicos de *South Park*. Su funcionamiento es exactamente igual al de cualquier otro juego de karts. Sin embargo, el juego cuenta con la dificultad añadida de un sinuoso trazado de carrera muy difícil de seguir, con rutas alternativas, objetivos diferentes que cumplir...

Los trazados son distintos en cada carrera, y para seguirlos deberás prestar atención a las señales que verás en las bifurcaciones y cruces. Si te vas por donde no es, nadie te avisará; y para cuando te des cuenta de que no vas por donde debes, será demasiado tarde. Los recorridos son tan largos y complejos que resulta difícil no perderse, por lo que casi nunca superarás una carrera al primer intento.

Otro problema son los obstáculos móviles: el tren, el autobús, las máquinas quitanieves... A veces podrás verlos a tiempo para esquivarlos, pero otras no. Además, el sistema de control no es tan suave y cómodo como debería, por lo que no siempre llevas tu kart por donde quieres y... te lo puedes imaginar. Perder el control del vehículo es casi inevitable en los saltos y curvas cerradas; y los constantes ataques de tus adversarios no simplifican tu situación.

Los gráficos tampoco parecen el punto fuerte del juego: dibujos animados bastante simples, en 3D pero con texturas simplonas y serios problemas de *clipping*. Esto hace que la sensación de velocidad sea mínima, y la experiencia resultante tampoco es demasiado enriquecedora. ¿Será Acclaim capaz de arreglar todo esto a última hora? Quizás, en lugar de arreglarlo, podrían disimularlo un poco con un buen sistema de armas, pero parece que tampoco será así... Las armas que hemos visto en la versión inacabada del juego son una auténtica locura: nunca estás seguro de para qué sirve cada una, ni qué demonios te han hecho cuando has sido atacado. Durante toda la carrera estás a merced de las circunstancias, y lo que hagas tú con el mando no siempre es la razón de lo que sucede en la pantalla.

Con todo, *South Park Rally* no será el peor juego de karts de PlayStation. Seguramente quedará mejor que *Speed Freaks* y *Chocobo Racing*, aunque puede que no llegue al nivel del ya modesto *Renegade Racers* (analizado en la página 061). Desde luego, una cosa es segura: no tiene nada que hacer contra *CTR*. ■



Algunas armas son rarísimas, como la que te muestra una foto de Sadam Hussein por todas partes. No olvidemos que es un juego americano

ATENTO A...

LA MULTITUD DE OBSTÁCULOS EN LOS ESCENARIOS



Los obstáculos móviles que aparecen en forma de autobuses, trenes o máquinas quitanieves son bastante impredecibles, y suponen un verdadero engorro durante la carrera. Vas ganando y, de repente, aparece frente a ti un autobús con el que chocas frontalmente perdiendo el control durante unos segundos... Otra vez el último



LO MEJOR

- Los personajes de *South Park*
- La presentación es simpática
- Los toques de humor

LO PEOR

- Un sistema de control problemático
- Armas imposibles de aprender
- Circuitos demasiado difíciles de seguir
- Un sistema de juego muy complejo

PREVIO AVISO

South Park Rally parece destinado a arrastrar las mismas carencias que *Renegade Racers*, en un género en el que ya hay un rey bien establecido. No está nada mal, pero le faltan realmente mucho para alcanzar a Crash

LOS JUEGOS DEL 2000

SONY

SONY

Teniendo en cuenta el próximo lanzamiento de PlayStation2 y el sinfín de juegos repletos de calidad que no cesan de aparecer para PlayStation, hemos decidido echarle un vistazo a este futuro tan prometedor que nos aguarda en el nuevo milenio...

SONY

Como es de esperar, los ojos de todo el mundo estarán puestos en el lanzamiento de PlayStation2, pero en el calendario de Sony aún hay previstas muchas más cosas para PlayStation. Los pesos pesados son —cómo no— *Gran Turismo 2* y *Final Fantasy IX*, donde los 500 coches del uno y los gigantescos *renders* del otro muy posiblemente acabarán de exprimir las capacidades de la gris. Sólo un tonto apostaría en contra de que ambos juegos lleguen a lo más alto de las listas y allí se queden durante mucho tiempo. Antes de su aparición, una legión de brillantes títulos aguardan turno impacientes. *Syphon Filter 2* tiene un potencial enorme y se espera que llegue con un diseño mejor y unos efectos aún más impresionantes. Los aficionados a los juegos de acción pueden estar tranquilos. *Jackie Chan Stuntmaster* irrumpirá este año en el panorama de los mamporros en 3D, mientras que el juego de espionaje *Chase The Express* espera convertirse en el siguiente *Metal Gear* si tiene la oportunidad. Conformando la retaguardia están el caza-terroristas *Time Crisis Alpha* y el invernal *Cool Boarders 4*, junto con *MediEvil 2* para darle un toque necrófago al asunto. ¿Y algo para los más retacos? Tal vez el arcade de acción para cuatro jugadores *Team Buddies* mantenga ocupados a los polluelos de la casa. Los puristas de los RPG pueden estar contentos también, porque llegarán *Legend Of Legaia*, una aventura cargada de combates, el atmosférico *In Cold Blood* y *Star Ocean: The Second Story*, con un aire marcadamente retro. Con todo, a Sony todavía le sobra espacio para meter a *Space Debris* y *Shadow Madness* en el lote. Y aun así, estos títulos no son más que el primer plato antes de que llegue el banquete de Sony, ya que PlayStation2 recibirá la bendición de los grandes gracias a *Gran Turismo 2000*, *Ridge Racer V* y *Tekken Tag Tournament* (y con un *WipEout 4* que quizá llegue a mostrar lo rápida que puede ser la nueva consola). Después de 12 meses de consolidación para Sony, el 2000 va a ser, sin duda, su mejor año desde 1995, fecha en que nació nuestra querida gris.


Gran Turismo2

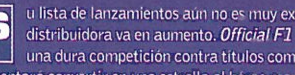
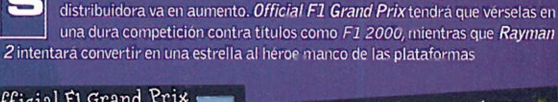
Tekken Tag Tournament

Tiny Tank

Virgin

Aunque ya no ofrece tantos lanzamientos como antes, Virgin aun tiene algunas balas en la recámara. Está, por ejemplo, el título de estrategia por turnos *Master Of Monsters* y un curioso juego de acción en 3D llamado *Rising Zan*, protagonizado por un guerrero samurai armado con katana y pistola. No obstante, el plato más suculento de esta compañía será *Marvel Vs Capcom* y *Street Fighter EX3* (PS2) que resucita a viejas glorias.

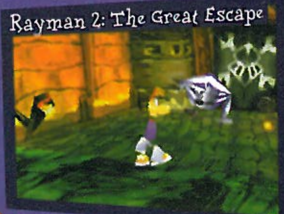

Street Fighter EX3

Ubi Soft

Su lista de lanzamientos aún no es muy extensa, pero su importancia como distribuidora va en aumento. *Official F1 Grand Prix* tendrá que vérselas en una dura competición contra títulos como *F1 2000*, mientras que *Rayman 2* intentará convertir en una estrella al héroe manco de las plataformas

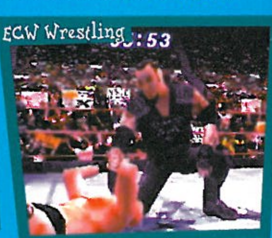

Official F1 Grand Prix


Rayman 2: The Great Escape

Acclaim

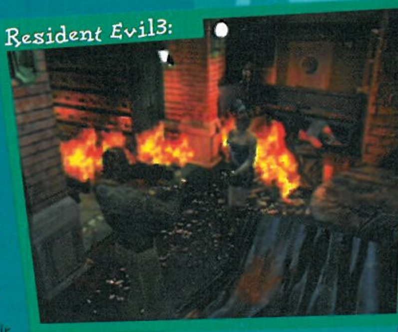
Nadie puede culparte por creer que Acclaim se ha trasladado a vivir a *South Park* (sí, se acerca ***SP Rally***), pero tranquilo, existe vida más allá del barrio de Kenny. Uno de los juegos que, sin duda, causará impresión es ***Armorines S.W.A.R.M.***, un cazabichos en primera persona donde los bichos en cuestión son, ni más ni menos, que unos extraterrestres enormes y despiadados. Si lo que te va es la velocidad, el juego de carreras arcade ***Vanishing Point*** puede hacer tus delicias, ya que viene con algunos de los gráficos más disparatados nunca vistos en PlayStation, mientras que el brutal ***ECW Wrestling*** incorpora algunas de las imágenes más peligrosas. En el campo de PlayStation2 se adelanta ***Ferrari 360 Challenge***, seguido muy de cerca por una conversión de PC del juego de tablas deslizantes ***TrickStyle 2***.


Armorines S.W.A.R.M


ECW Wrestling

ASÍ SERÁN LAS COSAS

Eidos


Resident Evil3:


Olympics

No contenta con acaparar los titulares (por no decir las portadas) de las revistas del sector en 1999, Eidos intenta aprovechar su ventaja con cuatro títulos espectaculares. En lo que a PlayStation se refiere, el más importante será ***Resident Evil 3***. Después de arrebatarle la licencia a Virgin bajo sus mismísimas narices, Eidos ha procurado que los zombis regresen con unas pintas más horribles, unas tripas más sangrientas y (ay, ay, ay...) la habilidad de subir escaleras. Los asuntos macabros prosiguen con ***Soul Reaver 2***, una franquicia que seguro se ampliará a ambas consolas. La mayor sorpresa, muy posiblemente, vendrá de la mano de ***Fear Effect*** (también conocido como *Fear Factor*), una aventura que mezcla el cine negro con los *anime*. Combinando fondos renderizados y personajes en 3D con más giros argumentales que un episodio de *Dallas*, *Fear Effect* es una impresionante historia de intriga. Completa el cuarteto uno de los títulos más importantes en desarrollo para PlayStation2, un juego que protagonizará la **Srta. Lara Croft**. No obstante, y antes de que *Resi 3* pueda lamerse las heridas, ya hay noticias de que ***Resi 4*** y ***Dino Crisis*** están en camino. ***Gex 4*** tal vez se gane el voto de los más pequeños, pero la apuesta de *PSMag* es para ***Commandos 2***, un asombroso título de estrategia en tiempo real ambientado en la Segunda Guerra Mundial. Las licencias también juegan su papel en el resto de los planes de la compañía para PlayStation, donde ***Formula 1 Grand Prix*** se sitúa en la parrilla de salida junto al *F1 2000* de EA y ***UEFA Champions League 2000*** compite contra *ISS Millenium*. Después de haber adquirido recientemente los derechos de Sydney 2000, también cabe esperar un título olímpico a la vista. La gran calidad de los lanzamientos de Eidos hace suponer que este año sólo quedará por debajo de Sony en términos de influencia en el mercado.

3DO


Army Men: Air Attack


Crusaders Of Might and Magic

Confiando en que éste será su año de gracia en lo que a distribuidor para PlayStation se refiere, la estrategia de 3DO consistirá en presentar las franquicias que tan buen resultado le han dado en el mercado del PC. ***Army Men: Air Attack*** y ***Army Men: Sarge's Heroes*** son títulos de guerra dirigidos a los cadetes de la casa. El RPG de acción ***Crusaders Of Might And Magic*** podría resultar todavía más impresionante si tenemos en cuenta su acción a tiempo real y su compleja trama. Al mismo tiempo, 3DO ha recogido recientemente ***Player Manager 2000***, de Anco, para hacer un juego deportivo, mientras que ***Battle Tanx*** promete unas latas de hojalata repartiéndose obuses a diestro y siniestro.

EA/Fox


Die Hard Trilogy 2

Planet Of The Apes

Excepto por el éxito de ventas que supuso *FIFA*, Electronic Arts ha tenido una temporada relativamente tranquila. Sobre el papel, el año 2000 no parece que vaya a ser muy distinto, pero no hay que descartar a este gigante europeo de los videojuegos antes de tiempo. El rendimiento de tres juegos en concreto podría ser la clave que marcará la diferencia: ***Die Hard Trilogy 2***, ***Planet of the Apes*** y ***F1 2000***. A todo el mundo le encantó el primer *Die Hard Trilogy* (*La Jungla de Cristal*) con su mezcla de tiros, conducción y aventura en 3D pero, ¿podrá la secuela mantener las expectativas al cabo de dos años? *Planet of the Apes* es el comodín de la baraja, ya que la combinación de puzzles con el aporreo a los gorilas puede llegar a cautivar a más de uno. *F1 2000* tal vez sea un gran título, pero deberá competir contra rivales muy fuertes. ***Theme Park World*** y ***Dune 2000*** deberían mantener a los estrategas ocupados, mientras que el resto de la formación es bastante predecible, con ***Supercross 2000***, ***NHL 2000***, ***Rugby 2000*** y ***Road Rash Unchained*** para PS2. El otro juego de EA para PS2, ***X-Fire***, tenía un aspecto «sospechoso» en la Feria de Tokio, pero aún le queda tiempo para mejorar. Ah, y hay algo llamado ***FIFA 2001*** en lontananza, por si alguien se lo preguntaba...

GTi


Duke Nukem: Time To Kill 2



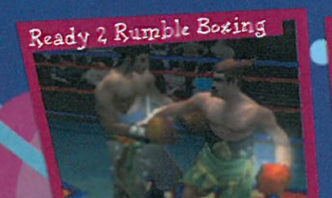

Driver 2


Oddworld: Munch's Oddysee

La reciente adquisición de GTi por parte de Infogrames ha arrojado poca luz sobre el futuro de la anhelada conversión de ***Unreal***, el gran éxito para PC. Aunque, sin duda, tiene la capacidad para destronar a *Quake II* como mejor *shoot 'em up* en primera persona, es hora de que la compañía presente una demo jugable. Sin embargo, su situación no es desesperada. En la recámara cuenta con ***Driver 2***, una secuela del juego de conducción que rompió moldes y coches a partes iguales, o ***Duke Nukem: Time To Kill 2***, una entrega más de este juego de sangre y matanzas políticamente incorrectas. Pero lo mejor es que está trabajando en ***Driver 3*** y dos nuevos juegos de *Oddworld* (***Oddworld: Munch's Oddysee***, una aventura/plataforma en 3D, y ***Oddworld: Hand of Odd***, con estrategia a tiempo real) para PS2. Ironías del destino: el 2000 promete ser el mejor año para GTi.

Midway

Midway se dispone a entrar como distribuidor con el arcade de boxeo ***Ready 2 Rumble***, con gran variedad de movimientos y unos gráficos decididamente caricaturescos. ***Hydro Thunder*** supone una nueva apuesta por las carreras de lanchas (¿alguien se acuerda de *Rapid Racer*?), y por lo visto han hurgado en el trastero para recuperar unos viejos arcades y lanzar ***Party Pack*** (posiblemente de allí sacaron también ***MK Trilogy***...).

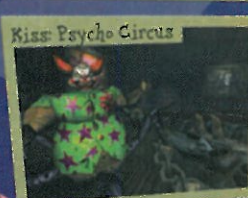

Ready 2 Rumble Boxing


Hydro Thunder

Take 2

Take 2, uno de los grandes en el mundo de los PC, viene dispuesto a aumentar su peso específico en el mundo de la gris con una bolsa repleta de licencias y secuelas. *The Blair Witch Project, Austin Powers* y *Kiss: Psycho Circus* son casi imposibles de describir, mientras que el estratégico *Spec Ops* y *Railroad Tycoon 2* suponen la opción más sensata. Con todo, nosotros nos quedamos con el título de *GTA 3D* para PS2. Además, las noticias de que Rockstar adaptará *Duke Nukem* para PS2 sitúan a Take 2 cada vez más cerca de la cresta de la ola


The Blair Witch Project


Kiss: Psycho Circus

Empire

Hasta ahora, las tareas pastoriles no han inspirado demasiados juegos, pero por lo que hemos podido ver de *Sheep*, es posible que el título de Empire marque un punto y aparte. Empiezas con 30 lanudos animales, y tu misión consiste en guiarlos a través de 16 niveles con una mezcla de astucia y fuerza bruta. Menos original resulta *Ford Racing*, un juego de conducción con licencia incluida del fabricante y 12 coches a elegir, o *The Golf Pro* e *International Cricket Captain*. Pero si los deportes actuales no consiguen captar la atención del público, tal vez lo consiga *Speedball 2100* (aunque sólo sea para ver si logra evitar la maldición que pesa sobre los juegos futuristas).

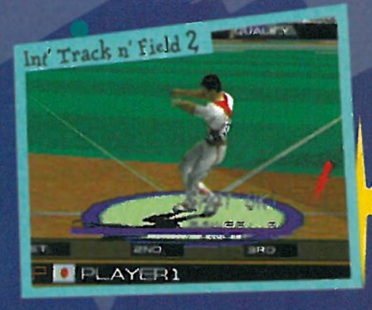

Sheep


Ford Racing

Konami

Después del enorme éxito crítico y comercial de *Metal Gear Solid* y *Silent Hill*, es muy posible que este año Konami baje un poco el listón. Sin embargo, esta distribuidora con tantos premios a sus espaldas tiene varios éxitos latentes entre manos. Su oferta más sorprendente puede que sea una conversión de *Dance Dance Revolution*, un juego con el potencial de causar incontables fracturas de cadera en miles de hogares. Cómo se adaptará una recreativa con un panel para botar a una consola todavía no está muy claro. Pero seguro que entra con buen pie, ya que vendrá junto con el esperado simulador de DJ, *Beatmania*. La participación del público es indispensable para la secuela *International Track & Field 2*, donde deberás medir tu resistencia y coordinación en 15 eventos que pondrán a prueba la velocidad de tus dedos. Aunque un juego que supere a *Final Fantasy IX* todavía no está en lista, llegará un doblete de RPG trufado de acción con *Suikoden 2* y *Vandal Hearts 2*. En *Suikoden 2* aparecen 108 personajes distintos mientras que *Vandal Hearts 2* promete 120 tipos diferentes de armas y armaduras, que, sin duda, deberían darle un poco de vidilla a los combates. Los dos grandes desconocidos son *Konami Rally* e *ISS Millenium*. *Konami Rally* va a competir codo con codo contra *Colin McRae 2* y busca proporcionar el máximo de derrapes y curvas a los fans del motor, mientras que *ISS Millenium* es el título provisional con el que se está reaprovechando la franquicia de fútbol *ISS*. Menos misterioso es *NBA In The Zone 2000*, el último juego de la serie de baloncesto. Para Konami, el éxito depende, en gran parte, de si sus principales títulos para PlayStation logran hacerse un hueco en un mercado cada vez más saturado.


Beatmania



Int' Track n' Field 2

PlayStation2

¿Qué será lo más esperado para PS2? Aquí tienes a nuestro entender los 10 mejores juegos que podrás encontrar a partir de otoño...

Gran Turismo 2000 — Sony

La perfección sobre ruedas regresa a toda pastilla con unos modelos de coche que para sí quisiera el hortera de Michael Knight. Las mejores licencias, para los mejores coches.

Ridge Racer V — Namco

La vieja dama de PlayStation se ha convertido en una atrevida mujercita, la emoción arcade se ve respaldada por un realismo sublime. Un comportamiento de coches fantástico, faros elevables, chispas, humo y velocidad. Brum, brum, brum...

Eternal Ring — From Software

Piérdete en un juego de rol en 3D a tiempo real. El heroico Cain debe encontrar 100 anillos pero, ¿dónde se esconden? Lucha para descubrir la verdad.

Dark Cloud — Sony

Surca los aires encima de una alfombra voladora y viaja de isla en isla, creando pueblos en un intento por detener la marea del mal. Paisajes espléndidos.

Oni Musha — Capcom

Una epopeya de samurais colosal (¡más de 2.000 personajes!) en la que habrá sigilo, espadas y puzzles. ¿Lograrás derrotar al malvado Ota Nobunga? ¡Ha!

Tekken Tag Tournament — Namco

Imagínate jugando en una secuencia de vídeo renderizada con luchadores más rápidos que el rayo y más duros que el granito. Aquí lo tienes...

Street Fighter EX 3 — Virgin

El infravalorado salto de *Street Fighter* a las 3D podría finalmente acallar las críticas con este *beat 'em up* táctico que goza de una jugabilidad y unos gráficos estupendos.

The Bouncer — Square

Podría tratarse de ese juego de intriga con bandas callejeras que siempre has deseado. Cuenta con combates multijugador y uno de los mejores gráficos nunca vistos.

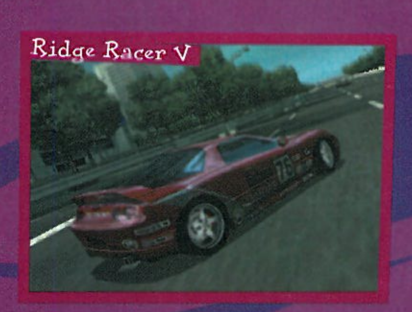
500 GP — Namco

Recién salido del horno arcade, este juego de supermotos dispone de toda la acción y velocidad de las dos ruedas. Motoristas de verdad para un juego de verdad.

X-Fire — EA/Square

Una aventura en primera persona que, aunque de momento no tiene una calidad gráfica asombrosa, cuenta con un gran argumento y un montón de metralletas.


Gran Turismo 2000


Ridge Racer V


Tekken Tag Tournament


X-Fire

Activision

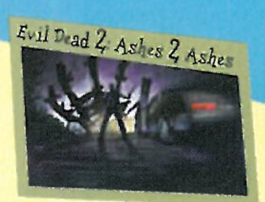

Vigilante 8 2nd Ofense


Spider-Man

A pesar de haber proporcionado a los propietarios de una Play el incomparable *Quake II*, la gente de Activision no quiere dormirse en los laureles. En primer lugar, está una secuela del *shooter* de conducción que tan poca atención despertó en su momento, *Vigilante 8*, que llega de nuevo a las calle con el nombre ***Vigilante 8: 2nd Offense***. Más sorprendente resulta la aparición de ***Nightmare Creatures II*** (el original tenía un control terrible, esperemos que la segunda parte no sea tan horrorosa). Buenas noticias para los *skaters*: ***Tony Hawk's 2*** chirriará por los raíles de PS2 dentro de poco. También habrá sitio para tres licencias del mundo de los cómics con la locura vampírica de ***Blade, Spider-Man*** (que utilizará ni más ni menos que el motor de *Tony Hawk*) y se rumorea que se remodelará el esperado ***X-Men*** para que su aparición coincida con la de la película. Sabemos que Activision tiene grandes proyectos envueltos en el misterio (que no incluyen ***Star Trek: Red Squad*** y el recientemente anunciado ***Jedi Power Battles***), pero tendremos que esperar para ver si cumplen con el calendario previsto y aparecen en el 2000.

THQ

Una de las perspectivas más curiosas del 2000 es que los fanáticos del *wrestling* de THQ hayan resucitado después de 18 años la licencia de la película *Evil Dead* (*Posesión Infernal*). ***Evil Dead 2: Ashes 2 Ashes*** es un juego de terror cinematográfico cargado de salpicaduras de sangre con sierras mecánicas y escopetas. ¿Acaso será un rival para *Resident Evil 4*? Habrá que verlo. Por otro lado, los más menudos tendrán una secuela de ***Rugrats***, y ***MTV Extreme*** y ***WWF Smackdown*** amenazan con dejarte clavado en el cuadrilátero virtual.

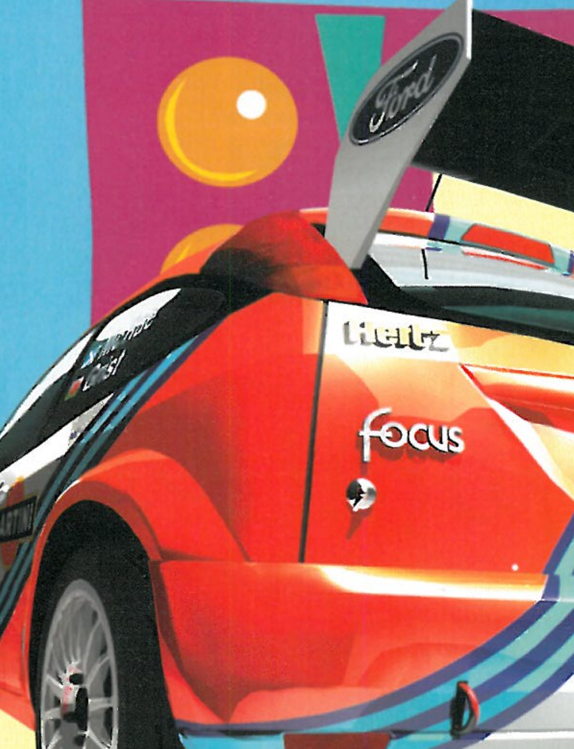

Evil Dead 2: Ashes 2 Ashes


Rugrats 2

Para redondear

Lo mejor del resto para PlayStation

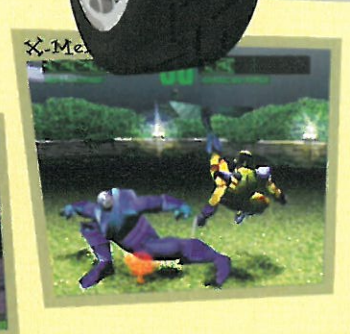
		Flintstones Bowling	Ubi Soft	*Scooby Doo*	Ubi Soft
Animaniacs Splatball	Ubi Soft	*Gallerians*	Crave	*Stunt GP*	Hasbro
Asterix & Obelix	Cryo	*Great Train Robbery*	SCI	*The Italian Job*	SCI
Casper 2	Sound Source	*Guardians of Darkness*	Cryo	*Teletubbies*	BBC
Digimon World	Bandai	*Guilty Gear*	System 3	*Toshinden 4*	System 3
Duke Of Hagsend	TLC	*Mary King's Riding*	Midas	*Victory Boxing 3*	JVC
Dukes Of Hazard	Ubi Soft	*Prince Of Persia*	TLC	*Wild Wild West*	Ubi Soft




Colin McRae Rally 2


In Cold Blood


Unreal


X-Me

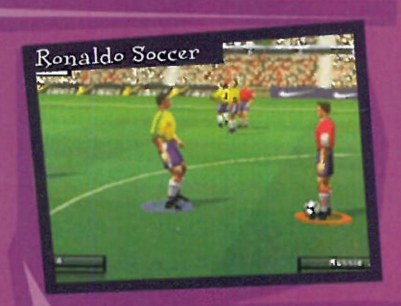
Infogrames

Después de haber absorbido a Gremlin y Accolade este año, Infogrames entra en el 2000 con una de las mayores gamas que ofrece cualquier distribuidor. Resulta difícil predecir los títulos que sobresaldrán de entre toda esta selección. Nosotros apostamos por ***N.GEN***, un juego de carreras aéreo que gracias a sus atajos, sus puestas a punto y sus 38 aviones podría convertirse en el *Gran Turismo* con alas. Luego está ***Gekido***, un *beat 'em up* en 3D con argumento, y ***Ronaldo Soccer***, un juego centrado en la superestrella brasileña. ***Premier Manager 2000*** debería tenérselas con *Player Manager 2000*. Por otro lado, nada más y nada menos que tres títulos de la serie ***Test Drive*** engrosarán aún más las filas de Infogrames: ***Test Drive 6, Test Drive Off-Road 3*** y ***Test Drive Cycles***. Los amantes de la carretera y las emociones fuertes tal vez prefieran ***Radikal Bikers***. Pero si se opta por la nostalgia, quizá será mejor inclinarse por el multijugador ***Wacky Racers*** (basada en la serie de dibujos animados *Los Autos Locos*), que finalmente llegará del Japón cargado de dinamita y todo tipo de rastreras artimañas. De acuerdo con su estrategia de engullir el mercado de los videojuegos, Infogrames acabó 1999 adquiriendo GTi. Será interesante ver cómo se las arreglan con la serie ***Driver*** para PSX y PS2.

N.Gen



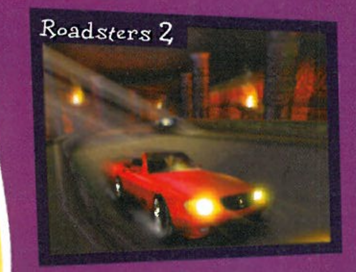
Gekkido



Ronaldo Soccer

Titus

Aunque sigue siendo una empresa modesta dentro del mercado de PlayStation, Titus está empeñada en que sus socios de Virgin e Interplay no se queden con todo el pastel. Para ello han desmontado y remozado a ***Robocop*** para que esté listo para la lucha, mientras que parece que ***Top Gun*** va a abandonar tierra firme. No obstante, donde más responsabilidad tienen es en el prometedor ***Roadsters 2*** para PlayStation2.



Roadsters 2

Interplay

El tercer miembro del conglomerado Titus/Virgin no pasa precisamente por su mejor momento, pero Interplay tiene un posible as en la manga con el ***Messiah***, de Shiny. En este juego, uno de los títulos más extraños que se han ideado nunca, encarnas a un angelito que puede poseer a los otros personajes para librar al mundo del mal. Más alegrías puede proporcionar también el esperado RPG japonés ***Baldur's Gate***.





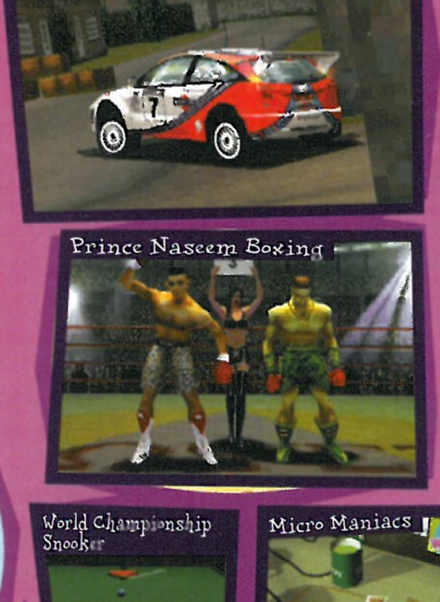
Messiah

Codemasters

Codemasters se ha convertido en 1999 en el distribuidor de juegos más innovador, ya que ha proporcionado éxitos inesperados de la talla de ***LMA Manager*** o ***Music 2000***. Esta vez, la compañía británica va a centrarse más en los títulos deportivos. ***Colin McRae Rally 2*** debería estar en la lista de peticiones de cualquier usuario, ya que el juego original convirtió las carreras fuera del asfalto en una forma de arte. Ahora que constará de 300 polígonos más por coche y unos circuitos diseñados a concienciа, *McRae* se dispone a dejar en la cuneta a *V-Rally 2*. Mientras, después de estar un tiempo en *boxes*, se espera que ***TOCA 3*** vuelva a las pistas y que el nuevo ***Off The Road*** empiece a calentar motores. Además, los chicos de Codemasters también han optado por el puro músculo en ***Prince Naseem Boxing***, que intentará echar del *ring* a *Knockout Kings*, y a la vez aportar un toque «verde tapete» a la existencia con ***World Championship Snooker***. Todo ello sin olvidar que este año *Micro Machines* se transformará en una minimaratón para ocho jugadores llamada ***Micro Maniacs***. Sorprendentemente, lo único que se puede garantizar sobre Codemasters es que ***LMA Manager 2*** y ***Music 2001*** esperan entre bastidores. Pues claro.







Colin McRae Rally 2

Prince Naseem Boxing

World Championship Snooker

Micro Maniacs

CONCURSO

Team Mad Catz

Mad Catz

by any means necessa

Serial Link
Combat Cable
for/pour PlayStation™

Te quejabas de que no te echábamos nunca un cable... ¡Ve avisando a todos tus colegas! Ya está aquí Combat Cable, *el serial link* para PlayStation más práctico del mercado... Una herramienta imprescindible que te ayudará a unir dos consolas PlayStation con dos monitores de televisión... Sí, sí, como lo oyes. Se acabaron las interminables horas de espera o eso de jugártelo a «pares y nones» para hacer uso de la querida y solicitadísima gris... La experiencia virtual, como podrás apreciar, resultará mucho más excitante. ¿A qué esperas para coger el boli y rellenar el formulario del sorteo? Puedes ser uno de los cinco afortunados...

La respuesta

Envía este cupón a
CONCURSO *Combat Cable*
PlayStation Magazine
Paseo San Gervasio 16-20
08022 Barcelona

Respuesta: ....

....

Nombre: ....

Domicilio: ....

Población: ....

Código postal: ....

País: ....

Teléfono: ....

Las bases del concurso

1. Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.
2. No existen premios en metálico alternativos.
3. Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones S.A. en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos. Sólo se aceptará un cupón por lector.
4. El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
5. La decisión de los jueces será inapelable.
6. La participación en estos concursos implica la aceptación de las normas anteriores.

El premio

1 Serial Link de *Combat Cable* para cada uno de los cinco ganadores



©1998 Mad Catz, Inc. Mad Catz and the Mad Catz logo are trademarks of Mad Catz, Inc.

¡LA ÚNICA GUÍA OFICIAL DE FINAL FANTASY VIII YA A LA VENTA!

AUTHORISED COLLECTION





LA GUÍA DE ESTRATEGIA OFICIAL

SQUARESOFT®



- 200 páginas a todo color
- Mapas detallados de todos los niveles
- Explicación del sistema de menús
- Las mejores estrategias para vencer a los jefes finales
- Consejos, secretos, trucos
- Los puzzles solucionados

¡TODO LO QUE QUIERES SABER LO ENCONTRARÁS AQUÍ! ¡NO PIERDAS MÁS TIEMPO BUSCANDO!



¡SÓLO 995 PTAS.!

© piggyback interactive limited 1999, © Square Co., Ltd. Todos los derechos reservados. FINAL FANTASY, SQUARESOFT y el logotipo de SQUARESOFT son marcas registradas de Square Co. Ltd. La VIII Guisa de Final Fantasy ® es una licencia de Square Co., Ltd. Todos los derechos reservados.





www.centromail.es



PLAYSTATION DUAL SHOCK 19.900

PLAYSTATION DUAL SHOCK + JUEGO PLATINUM * ~~23.900~~ 21.900

* P.V.P. no superior a 4.000 pts.

CONTROLLER ~~2.100~~ 1.990

CONTROLLER DUAL SHOCK ~~4.500~~ 4.190
AZUL / NEGRO / TRANSPARENTE / VERDE

MALETÍN CONSOLE CASE ~~3.200~~ 2.990

MALETÍN JUEGOS CD CASE ~~2.100~~ 1.990

MEMORY CARD ~~2.100~~ 1.990
TRANSPARENTE / GRANATE / AMARILLA / VERDE / AZUL / NEGRA

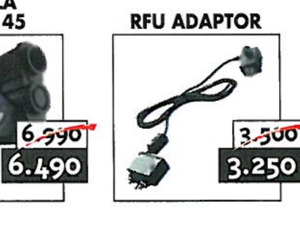
PACK PERIFÉRICOS ~~4.900~~ 4.750



PISTOLA G-CON 45 ~~6.990~~ 6.490



RFU ADAPTOR ~~3.500~~ 3.250



VOLANTE GUILLEMOT FERRARI SHOCK2 ~~10.990~~ 9.490





FIFA 2000 ~~7.990~~ 6.990

FINAL FANTASY VIII ~~9.990~~ 8.990

INTERNATIONAL TRACK & FIELD 2 ~~9.490~~ 8.490

ISS PRO EVOLUTION ~~9.490~~ 8.490



TOMB RAIDER IV: THE LAST REVELATION ~~8.990~~ 7.990



007 EL MAÑANA NUNCA MUERE ~~7.990~~ 7.490



ACE COMBAT 3 ~~8.490~~ 7.990

ASTERIX & OBELIX ~~7.990~~ 7.490

CRASH BANDICOOT 2 ~~3.990~~ 3.490

CRASH TEAM RACING ~~8.490~~ 7.990

DINO CRISIS ~~8.990~~ 8.490

ESTO ES FÚTBOL ~~8.490~~ 7.990

FIGHTING FORCE 2 ~~8.990~~ 8.490



FINAL FANTASY VII ~~3.990~~ 3.490



GRAN TURISMO ~~3.990~~ 3.490



HERCULES ~~3.990~~ 3.490



INTERNATIONAL TRACK & FIELD ~~3.890~~ 3.490



JUNGLA DE CRISTAL TRILOGÍA ~~3.990~~ 3.690

MEDAL OF HONOR ~~7.990~~ 7.490



MEDIEVIL ~~3.990~~ 3.490

METAL GEAR SOLID: SPECIAL MISSIONS ~~3.990~~ 3.690



MICKEY'S WILD ADVENTURE ~~3.990~~ 3.490



MISSION: IMPOSSIBLE ~~8.490~~ 7.990



MUSIC 2000 ~~7.990~~ 7.490



NBA LIVE 2000 ~~7.990~~ 7.490



PAC-MAN WORLD ~~5.990~~ 5.490



RAYMAN ~~3.290~~ 2.990



RESIDENT EVIL 2 ~~4.490~~ 3.990



SHAO LIN ~~8.990~~ 8.490



SPYRO 2 ~~8.490~~ 7.990

STAR WARS: EPISODIO 1 LA AMENAZA FANTASMA ~~7.990~~ 7.490

TARZÁN ~~8.490~~ 7.990

TEKKEN 3 ~~3.990~~ 3.490

TOMB RAIDER II ~~4.990~~ 4.490

TOY STORY 2 ~~8.990~~ 8.490

pedidos por internet www.centromail.es

pedidos por teléfono 902 17 18 19

Precios válidos del 1 al 29 de Febrero
Impuestos incluidos

CENTRO MAIL

www.centromail.es

A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆981 599 288
ÁLAVA
Vitoria C/ Manuel Iradier, 9 ✆945 137 824
ALICANTE
Alicante
- C/ Padre Mariana, 24 ✆965 143 998
- C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ✆965 246 951

Benidorm Av. los Limones, 2. Edif. Fuster-Júpiter ✆966 813 100
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959
Elda Av. José Martínez González, 16-18b ✆965 397 997
ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 28 ✆950 260 643
BALEARES
Palma de Mallorca
- C/ Pedro Dezcallar y Net, 11 ✆971 720 071
- C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573

Ibiza C/ Vía Púnica, 5 ✆971 399 101
BARCELONA
Barcelona
- C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064
- C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310
- C/ Sants, 17 ✆932 966 923

Badalona
- C/ Soledat, 12 ✆934 644 697
- C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876

Barberá del Vallés C.C. Baricentro, Local 37. A-18. Salida 2
Manresa C.C. Olimpia. L. 10. C/ A. Guimera, 21 ✆938 721 094
Mataró C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716
Sabadell C/ Filadors, 24 D ✆937 136 116
BURGOS
Burgos C.C. la Plata, Local 7. Av. Castilla y León ✆947 222 717
CÁDIZ
Jerez C/ Marimanta, 10 ✆956 337 962
CASTELLÓN
Castellón Av. Rey Don Jaime, 43 ✆964 340 053
CÓRDOBA
Córdoba C/ María Cristina, 3 ✆957 498 360
GIRONA
Girona C/ Emili Grahit, 65 ✆972 224 729
Figueres C/ Morería, 10 ✆972 675 256
Palamós C/ Enric Vincke, s/n ✆972 601 665
GRANADA
Granada C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954
GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660
Irún C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293
HUELVA
Huelva C/ Tres de Agosto, 4 ✆959 253 630
HUESCA
Huesca C/ Argensola, 2 ✆974 230 404
JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210
LA RIOJA
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833
LAS PALMAS DE G. CANARIA
Las Palmas
- C.C La Ballena, Local 1.5.2. ✆928 418 218
- Pº de Chil, 309 ✆928 265 040

Arrecife C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ✆928 817 701
LEÓN
León Av. República Argentina, 25 ✆987 219 084
Ponferrada C/ Dr. Flemming, 13 ✆987 429 430
MADRID
Madrid
- C/ Preciados, 34 ✆917 011 480
- Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225
- C.C La Vaguada. Local T-038. ✆913 782 222
- C.C Las Rosas, Local 13. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882

Alcalá de Henares C/ Mayor, 58 ✆918 802 692
Alcobendas C.C. Picasso, Local 11 ✆916 520 387
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538
Las Rozas C.C. Burgocentro II, Local 25 ✆916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11, Local 5 ✆917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, Local 53 ✆916 562 411
MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ✆952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800
MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n. ✆968 294 704
NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806
PONTEVEDRA
Vigo C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682
SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ✆923 261 681
STA. CRUZ DE TENERIFE
Sta. Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083
SEGOVIA
Segovia C.C. Almuzara, Local 21. C/ Real, s/n ✆921 463 462
SEVILLA
Sevilla
- C.C. Los Arcos. Local B-4. Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223
- C.C. Pza. Armas. Local C-38. Pza. Legión, s/n ✆954 915 604

TARRAGONA
Tarragona Av. Catalunya, 8 ✆977 252 945
TOLEDO
Toledo C.C. Zoco Europa, Local 20 - C/ Viena, 2 ✆925 285 035
VALENCIA
Valencia
- C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237
- C.C. El Saler Local 32A - C/ El Saler, 16 ✆963 339 619

Gandía C.C. Pza. Mayor. Local 9-10. P. Actividades. ✆962 950 951
VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828
VIZCAYA
Bilbao Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 473
Las Arenas C/ del Club, 1 ✆944 649 703
ZARAGOZA
Zaragoza
- C/ Antonio Sangenis, 6 ✆ 976 536 156
- C/ Cádiz,14 ✆ 976 218 271

¿Por qué Centro MAIL?



Porque
puedes **cambiar** y **alquilar** todos tus videojuegos.



Porque
te ofrecemos continuamente los **mejores precios**.



Porque
tenemos miles de juegos a **precios increíbles**.



Porque
con la **Tarjeta de Socio** participarás en promociones y sorteos exclusivos.

Porque
tenemos el mayor **catálogo** del sector, con más de 2.000 artículos diferentes.



Porque
nos puedes **encargar** y **reservar** tus juegos favoritos para que no te quedes sin ellos.



Porque
disponemos de una **página Web** muy completa donde podrás consultar todo.

Porque
siempre encontrarás todas las **novedades** y, generalmente, **antes**.

y porque
somos la primera cadena especialista en informática y videojuegos de España



[del 1 al 29 de Febrero]

CARMAGEDDON (RED BLOOD)



~~8.490~~ 4.990

GRAN TURISMO 2



~~9.990~~ 8.490

TOMB RAIDER III



~~8.990~~ 5.990

IMPUESTOS INCLUIDOS

RESIDENT EVIL 3 NEMESIS

~~8.990~~ 8.490 PlayStatio

PACK ACCLAIM ACTION



~~11.990~~ 6.990

TENCHU STEALTH ASSASINS

TENCHU
~~8.990~~ 5.990

RESERVA TU RESIDENT EVIL 3 NEMESIS Y PODRÁS OBTENER UNA DE LAS 3000 GORRAS, 2000 POSTERS O 1000 CAMISETAS DEL JUEGO.

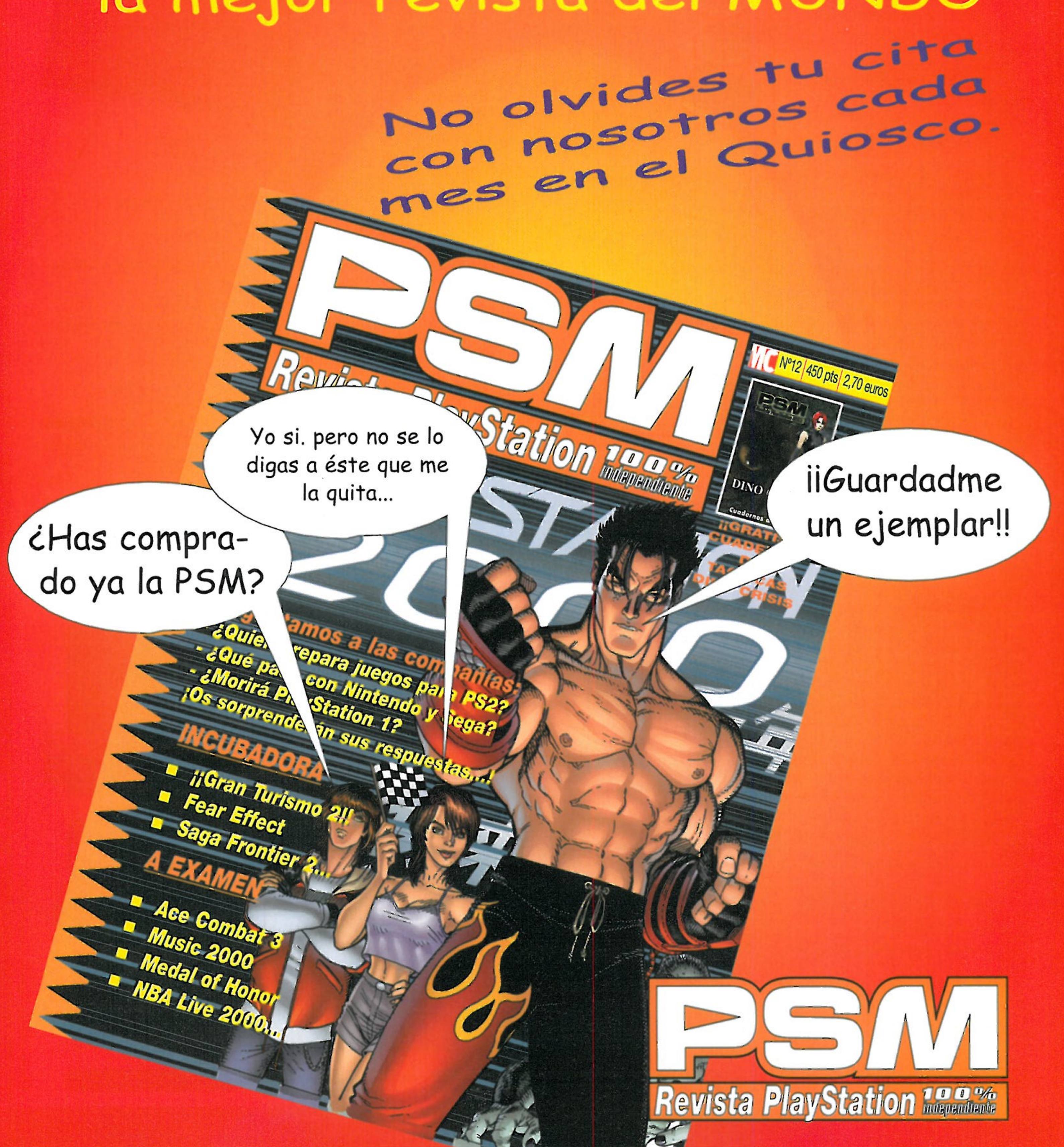
pedidos por internet www.centromail.es

pedidos por teléfono 902 17 18 19

Ofertas válidas hasta fin de existencias

EXIT

Ni siquiera el efecto 2000 ha podido evitar que PSM sea "posiblemente" la mejor revista del MUNDO



CÓMO PUNTUAMOS

- **10** Reservado para los juegos perfectos.
- **9** Espléndido y totalmente recomendable.
- **8** Muy bueno. Obligatorio en cualquier buena colección de juegos.
- **7** Buen juego con algún pequeño problema. Vale la pena comprarlo.
- **6** Tiene algún fallo, pero es un buen juego.
- **5** Normal. Un juego entretenido, pero poco original o defectuoso.
- **4** Por debajo de la media: o tiene algún problema serio o deviene aburrido en poco tiempo.
- **3** Bastante malo. Resulta entretenido durante un par de horas.
- **2** Una birria. Nefasto técnicamente. Mal estructurado y aburrido.
- **1** Un juego sin ninguna calidad. Rematadamente malo.

REVIEWS

INCLUYE LA TABLA CLASIFICATORIA DE JUEGOS, CORTESÍA DE *PSMAG*


GT2


Ready 2 Rumble

JUEGO DEL MES



«Puedes escalar sillas, subirte al capó de un coche y deslizarte por las cuerdas de tender la ropa...»

¡MÁS! ¡MÁS! ¡MÁS! ¡MÁS! ¡MÁS! ¡MÁS! ¡MÁS! ¡MÁS! ¡MÁS!





¿Quieres pirotecnia?
En *Toy Story 2* no te faltará. Buzz puede recoger *power-up* para hacer su rayo láser aún más potente y luminoso

A AÑOS LUZ DE LAS LICENCIAS DE PELÍCULAS…

Toy Story 2

«Puedes deslizarte por cuerdas de tender

¿Te acuerdas de aquello de «¡al infinito, y más allá!», de la primera parte? Entonces, es probable que seas demasiado viejo para formar parte del público objetivo de la película *Toy Story 2*, pero eso no significa que no te pueda gustar. De hecho, al igual que en la obra maestra de Pixar en el terreno del cine por ordenador, hay muchas cosas en *Toy Story 2*, el juego, que atraerán a quienes aún piensan que en *Star Wars* salía Indiana Jones, y no ese tío de *Trainspotting*.

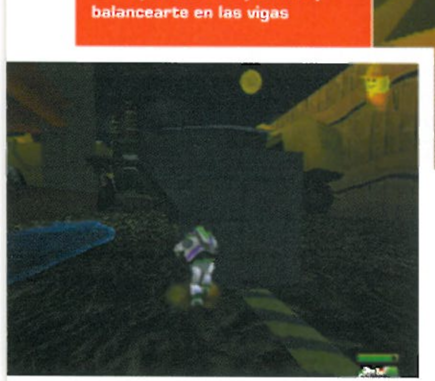
Hace sólo cosa de un año, el término «plataformas en 3D» apenas estaba preparado para ocupar un lugar en El Diccionario De Los Grandes Videojuegos, junto a entradas como «simulación de carreras» y «*beat 'em up*». Estos supuestos «juegos en 3D» en realidad no eran tales, ya que no conseguían proporcionar la libertad de mirar e ir adonde quisieras. Bueno, no todos, a excepción de unos pocos, como *Spyro* y sus poco afortunados imitadores.

Lo que *Toy Story 2* demuestra, después de *Spyro, Kingsley, Croc 2*, etc., es lo lejos que ha llegado este tipo de juegos de plataformas. En el papel de Buzz Lightyear, te adentras en un mundo 3D sin fisuras que se extiende en todas las direcciones posibles. Puedes subirte a las sillas, brincar sobre los capós, deslizarte por cuerdas de tender la ropa y abatir a robots flotantes en tu misión de rescatar a tu mejor amigo, Woody.

Esta facilidad para ir a todas partes es, sin duda,

DISTRIBUIDOR	Proein
FABRICANTE	Traveller's Tales
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Castellano
PRECIO	8.990
NÚMERO DE JUGADORES	Uno

ALL IMAGES © DISNEY/PIXAR



Si bien los niveles no son enormes, hay mucho por hacer. No sólo puedes correr, saltar y trepar, sino también empujar algunos objetos, deslizarte por cuerdas y cables y balancearte en las vigas



Puede que Buzz sólo sea un juguete, pero su láser de guardia espacial va de perlas contra la mayoría de robotijos enemigos. Si buscas mayor precisión, puedes pasar a una cámara en primera persona. ¡Hasta se ve el reflejo de la cara de Buzz en el visor de su casco!

la ropa y abatir robots flotantes...»

lo mejor del juego. Hay muy pocos momentos de frustración indignada del tipo «¡eso debería poder hacerlo!». Salta a un poste y te colgarás de él, brinca lo bastante cerca de una viga y darás vueltas a su alrededor cual gimnasta hiperactivo. Pero no vayas a creer por eso que el juego en sí es fácil. Ir de «A» a «B» es una cosa, pero averiguar qué hacer y cómo hacerlo una vez allí es otra bien distinta. Como todo buen plataformas, tienes que explorar para hacerte con ítems útiles, resolver puzzles y vencer a algunos jefes antes de poder visitar otros niveles. No obstante, en general *Toy Story 2* es exageradamente fácil: Hamm, el cerdito, y Bo Peep, la pastora te dan algunas pistas acerca de lo que debes hacer; puedes cambiar de nivel en cualquier momento con sólo pulsar Start y elegir la opción adecuada; hay objetivos muy variados pero todos igual de fáciles... Prácticamente, nunca tendrás que intentar nada por segunda vez: ni en lo que a puzzles se refiere, ni en lo que concierne a secciones de plataformas. Es un juego enorme que, debido a su poca dificultad, se queda muy corto.

En todo caso, muchos de los niveles de *Toy Story 2* no dan la sensación de ser muy grandes. Si has volado en *Spyro 2*, *Toy Story 2* puede incluso causarte claustrofobia. Pero por macizas que sean las fases, hay mucho que hacer en todas ellas. Ve al solar de construcción y te pedirán que acorrales a cinco perritos callejeros, que resuelvas un puzzle de mezcla de pinturas, que des con cinco llaves inglesas y que derrotes al jefe del martillo perforador que está en lo alto de una torre de vigas. Al contrario que los plataformas en 3D de la vieja escuela, este juego no está limitado verticalmente. Salta más arriba de los remaches rojos hacia lo alto del andamio y obtendrás una perspectiva magnífica del nivel que se extiende a tus pies. Es una vista sin niebla que la arruine, que apenas se desdibuja en los bordes y que no necesita ocultar sus carencias bajo un velo de oscuridad.

Al menos, así es el escenario. Por desgracia, los personajes, ítems y enemigos —los elementos realmente importantes— sí sufren de aparición súbita. Puedes ver decenas de metros de escenario a lo lejos, pero a medio camino entre tú y lo que ves, hay un montón de malos que no aparecerán hasta que no estés encima. Te darán un susto de muerte y, además, posiblemente te atacarán antes de que te dé tiempo a responder a sus ataques. Y con algunos ítems puede pasarte lo mismo: avanzar tan rápido que aparezcan a tu lado y te los pases de largo... Todos estos elementos deberían haber funcionado mucho mejor, aunque para conseguirlo tuviesen que sufrir las consecuencias los escenarios.

La perspectiva en primera persona usada para apuntar el láser de Buzz es preciosa, pero no sirve para nada: es mucho más fácil disparar en tercera persona, porque Buzz apunta

CÓMO...
VIAJAR EN PATO



Consulta a tu amigo reptil y te dirá que hay un ítem flotando en la piscina.



Tras localizar la piscina y el patito desinflado, tu tarea consiste en ponerte a hincharlo. ¡Salta al fuelle!



Para sacar aire extra del fuelle, usa el movimiento del golpe con ◎ al caer, a fin de darle con más fuerza.



Una vez inflado el pato, deberás golpearle el lomo para que se balancee y puedas saltar a por el objeto.



Encontrarás a muchos de los jefes en lo alto del nivel, mientras que otros, como el jefe de los aviones, tienen un escenario para ellos solos. La cometa jefe es especialmente difícil de derrotar, pero unos cuantos tiros bien dirigidos la derribarán envuelta en llamas





Esta magistral secuencia de vídeo que muestra cómo Buzz se infiltra en una nave espacial alienígena es un premio por recoger objetos extra en el segundo nivel. Quizá a Buzz lo frían al final, pero no te preocupes, es sólo un juego dentro de la película contenida en el juego. Diantre...



automáticamente al objetivo que tiene más cerca. Si usas la perspectiva subjetiva, tienes que apuntar tú, y para cuando tengas al malo en el punto de mira, éste habrá desaparecido para volver a aparecer por arte de magia un metro más a la derecha o la izquierda. Los defectos gráficos vuelven a hacerse notar...

Lo más sorprendente de *Toy Story 2* es la facilidad con que se olvida que está basado en una película. Estos juegos suelen ser unos completos timos que te seducen con retazos cinematográficos y personajes astutamente renderizados para después escatimarte una jugabilidad decente. Un caso reciente sería *Bichos*. Por suerte, *Toy Story 2* no es una Nancy con ropa de Barbie: es un juego que resulta, que incluye secuencias de película, y no 40 minutos de filme con, mira tú, unas pocas partes de juego por medio. Con buen criterio, las secuencias de vídeo, aparte de para enmarcar la acción, se usan como premio por recoger objetos adicionales en cada nivel (nuestra favorita es esa en la que un *alien* malvado fríe a Buzz).

Lo decepcionante de *Toy Story 2* es, sencillamente, que cualquiera puede pasárselo de cabo a rabo sin equivocarse más de dos veces en todo el juego. Todos los puzzles son predecibles, la ubicación de los malos es predecible, la situación de los ítems, la forma en que has de llegar a una determinada plataforma... No tiene «sorpresas», y en ningún momento tienes que pararte a pensar, al menos, cinco segundos. Nada. Juegas de tirón, y se acaba demasiado pronto. Aunque no nos guste pasar semanas dándole vueltas a un puzzle, nos gusta tener que intentar superar una sección de plataformas después de dos o tres intentos. Y eso aquí no pasa. Lo más difícil del juego es acostumbrarse a la cámara, que por tomar planos cinematográficos y desplazarse con suavidad, lo que consigue es reducir la jugabilidad a menos de la mitad. La cámara te volverá loco, en serio.

«¿Otra máquina de hacer dinero fácil basada en una *peli*?». Bueno, no: es un buen juego. Pero tan fácil, que funcionará exactamente como los productos que *sí* son «máquinas de hacer dinero fácil basadas en una peli». Lástima, porque *Toy Story 2* está a un paso de ser un plataformas excelente. Con una cámara decente, enemigos que aparecieran a la distancia adecuada y un poco más de dificultad, sería un digno competidor de *Spyro* y su continuación. Bonito, pero inacabado. ■

NO TE LO PIERDAS SI TE GUSTA...

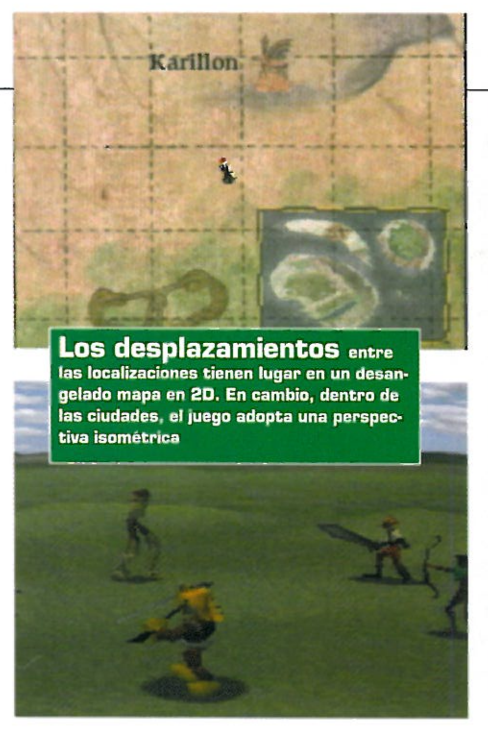
SPYRO 2
Tal vez, el mejor plataformas en 3D que existe: perfecto, tanto para críos como para adultos, aunque no tuviese todas las novedades necesarias con respecto a su antecesor

PlayStation Magazine — VEREDICTO

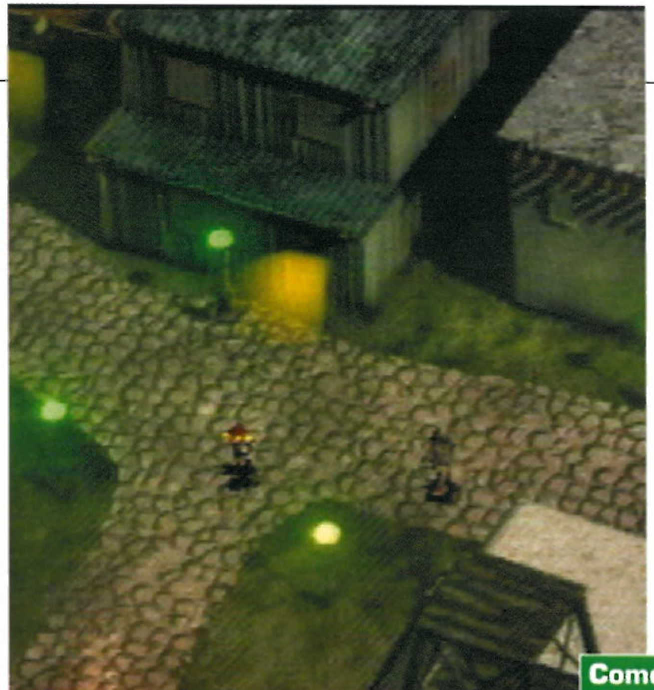
■ GRÁFICOS:	Brillantes, pero con un serio *pop-up* 7
■ JUGABILIDAD:	Astuta, aunque esa cámara... 7
■ ADICTIVIDAD:	Tan fácil, que se acaba... Se acabó 6

■ CONCLUSIÓN
Precioso pero con serios problemas gráficos; personajes geniales pero que te ayudan demasiado; una cámara bonita a la vista y terrible al mando; largo pero fácil; poco divertido; con puzzles sencillos... Una lástima.





Los desplazamientos entre las localizaciones tienen lugar en un desangelado mapa en 2D. En cambio, dentro de las ciudades, el juego adopta una perspectiva isométrica







Como puedes ver en todas estas capturas, la calidad gráfica no es precisamente el fuerte de *Shadow Madness*

SI LO TUYO ES ZAMPARTE RPG COMO ROSQUILLAS, AQUÍ TIENES OTRO TÍTULO

Shadow Madness: Las tinieblas te acechan

«Aquí huele a quemado... ¿A alguien se le ha chamuscado un pueblo?»

DISTRIBUIDOR	Sony
FABRICANTE	Sony
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Castellano
PRECIO	7.490
NÚMERO DE JUGADORES	Uno

NO TE LO PIERDAS SI TE GUSTA...

FINAL FANTASY VII
Sin duda, el grande entre los grandes, el inimitable entre los imitados.

Queridos lectores, la oveja Dolly nos ha hecho a todos un flaco favor. Ese dichoso cuadrúpedo con la manía de irse autorreproduciendo y fotocopiando por ahí ha inculcado en más de uno la idea de que lo doble, si bueno, dos veces bueno. De ahí que a algún desaprensivo de esta industria le haya dado por imitar el estilo de nuestra lanuda amiga y, sin pedir siquiera permiso, haya tomado algún juego de probado éxito para repetirlo con otro nombre.

Éste es el caso de *Shadow Madness*, un RPG hecho, sin duda, con la intención de enriquecer los bolsillos de un equipo creativo en busca de un patrón con que fabricar clones. Y el patrón, como todos sabemos, no anda muy lejos. *FFVII* goza de unos aspectos que hasta ahora —y decimos hasta ahora porque con la llegada de Squall & Cia el trono de Cloud se tambalea— lo han convertido en el modelo a seguir por muchos.

La acción de *Shadow Madness* transcurre en un reino llamado Arkose, poblado por un sinfín de extravagantes criaturas y azotado por una extraña enfermedad que diezma a la población. Sin embargo, sus habitantes (muy tranquilos y reposados ellos) no le prestan mucha atención a la epidemia que se ceba en sus conciudadanos. Así, con un muerto por aquí y otro por allí, discurre plácidamente la existencia en este mundo, hasta que aparece el dichoso héroe de turno.

Aquí, el héroe en cuestión es un chico llamado Stinger, al que le han churruscado el pueblo, por lo que el pobre se ha quedado con lo puesto. El chaval, ni corto ni perezoso, se lía la manta a la cabeza, se «rejunta» con una elfa llamada Windleaf y, acompañados por un robot granjero con una taza por cabeza (así, tal como suena), se embarcan en una monumental aventura para salvar al mundo y, de paso, salir en los libros de historia.

Como era de prever, con unas premisas como éstas, pocas innovaciones argumentales cabe esperar. Si bien es verdad que a medida que el juego avanza aumenta su capacidad de enganche, la caracterización —tan importante en un juego de rol— no pasa nunca de un segundo plano. Los gráficos alternan el típico plato de «fondo prerrenderizado por ordenador con personajes poligonales» con algún que otro escenario en 3D de poca monta para las peleas, que por supuesto funcionan por turnos. Lo malo es que incluso los personajes parecen un triste remedo de los protagonistas de *FFVII*, aunque con un aire más «occidental». Las secuencias de vídeo son lo más flojo, con diferencia, de todo el juego. Decepcionante, teniendo en cuenta los del juego al que imita.

La dinámica de *Shadow Madness* no aporta nada nuevo al consabido sistema de *FF*. Las batallas en tiempo real se efectúan mediante un sistema de submenús muy parecido al de los títulos de Square, pero la ausencia de cualquier elemento táctico o estratégico acaba convirtiendo los combates en simples desfiles de monstruos y enemigos varios.

Y repetimos, no es que el juego sea tan malo. Tal vez, si hubiera salido hace dos años hubiera tenido algún valor para alguien. ■

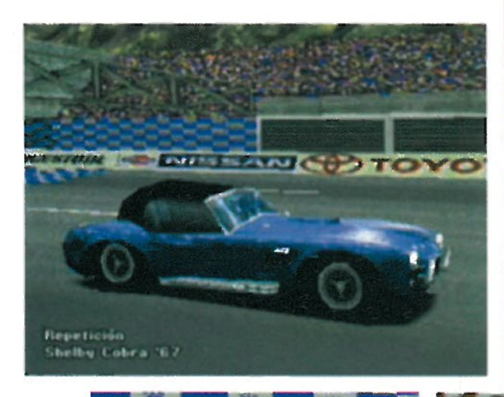
PlayStation Magazine — VEREDICTO

GRÁFICOS:	Tristes, como para echarse a llorar	3
JUGABILIDAD:	Algo tosca, ¿pero qué esperabas?	5
ADICTIVIDAD:	Creciente. No llega a desbordar, pero aumenta	6

CONCLUSIÓN
A pesar de ser una pobre imitación de *FFVII*, acaba resultando un juego de rol con ciertas posibilidades de diversión para los fans más acérrimos de este tipo de títulos



SOBRE 10





JAGUAR JAG

Una de las ventajas de los videojuegos es que puedes tener un montón de coches sin preocuparte del seguro, las plazas de garaje, la gasolina... ¿Te parece bien nuestra pequeña selección?



¡EL MEJOR JUEGO DE CARRERAS DE PLAYSTATION YA TIENE CONTINUACIÓN! POR INCREÍBLE QUE PAREZCA. ¡POR FIN!

Gran Turismo 2

«*GT2* es más grande, largo y variado, mucho más



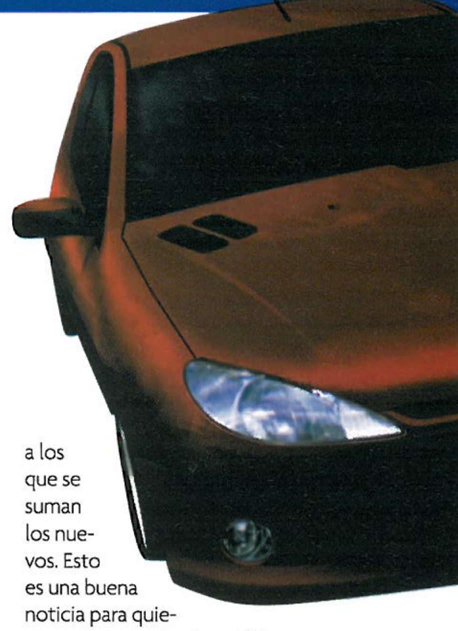
DISTRIBUIDOR	Sony
FABRICANTE	Polyphony Digital
DISPONIBLE	Desde el 28 de enero
IDIOMA	Castellano
PRECIO	8.990
NÚMERO DE JUGADORES	Uno a dos

GT2 es, sin lugar a dudas, el juego de carreras más esperado de la historia de PlayStation. Y no es para menos, si tenemos en cuenta la calidad y el éxito de su antecesor: un juego con más de 300 coches del que se vendieron más de un millón de copias sólo en nuestro país.

¿Tiene *GT2* todo lo que se esperaba? Mucho más. ¿Tanto como para hacerse con él, teniendo ya el primer juego? Bueno, eso es otra cosa muy diferente... Podríamos decir que *GT2* es «mejor» que *GT*, aunque lo más exacto sería decir que es «lo mismo, pero a lo grande». Muchos más circuitos, muchos más coches, muchas más opciones, muchas más carreras, muchos más carnets, muchas más opciones mecánicas... Mucho más de todo lo que tenía el primer juego. Pero «*más*», no «*mejor*».

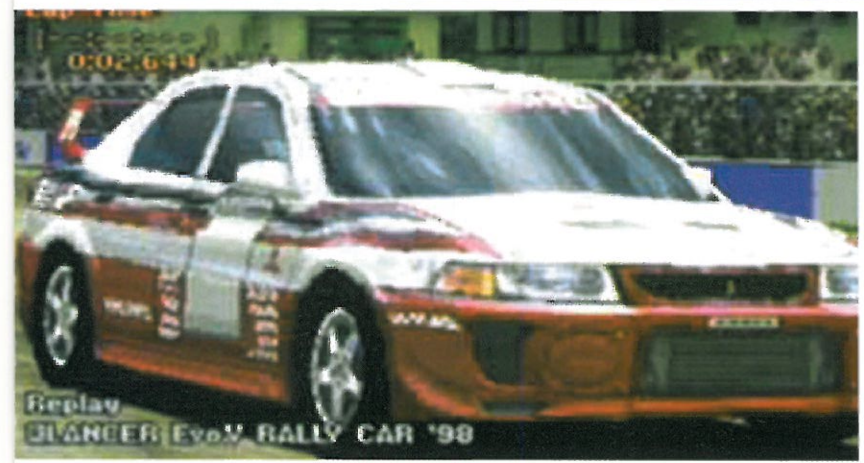
Gráficamente, no es muy diferente del primer juego: repeticiones en alta resolución y carreras en baja, como en *GT*. Las mismas cámaras, la misma calidad, los mismos efectos de brillo, humo, etc... Los nuevos escenarios son, si cabe, más bonitos que los del primer juego, pero no «mejor hechos». Esto, que en los tiempos del primer juego nos pareció fabuloso, ahora se nos ha quedado algo pequeño. ¿Cómo es posible que Namco pueda mover escenarios mucho más grandes y detallados en alta resolución, en *RRT4*, y Polyphony Digital no lo consiga? Incluso Infogrames ha conseguido mantener la resolución y el flujo de cuadros en lo más alto con *V-Rally 2*. ¿Cómo es posible que Polyphony se haya quedado en el punto en el que se quedó con el primer juego? Tanto es así, que si comparas la repetición de una carrera de *GT* con la repetición de otra carrera —con el mismo coche y circuito— en *GT2*, resulta imposible notar la diferencia. Simplemente, en *GT2* tendrás más cámaras para ver el *replay*, nada más. No nos parece suficiente evolución.

También es verdad que los circuitos y coches son muchísimos más en esta segunda parte: unas tres veces más coches y unas cuatro veces más circuitos, si contamos las carreras invertidas y las rutas alternativas. Sin embargo, debes saber que en *GT2* están *todos* los circuitos del primer juego y *todos* los coches del primer juego, a los que se suman los nuevos. Esto es una buena noticia para quienes no tengan el primer *GT*, porque ya no tendrán que comprárselo; pero... ¿y para los que sí lo tienen? No siempre es agradable ver que la mitad de las carreras de un campeonato transcurren en circuitos por

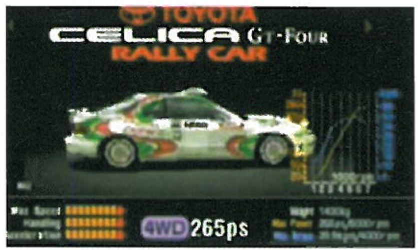




Las carreras sobre tierra no son, ni mucho menos, tan buenas como las de siempre, sobre asfalto, pero ¡eso no quiere decir que no sean divertidas!







completo. Pero no mejor.»

los que ya hemos corrido mil veces. Polyphony se ha ahorrado mucho trabajo en este reciclado, desde luego. Pero no creas que el reciclado de trabajo ya hecho termina aquí, ni mucho menos: todos los escenarios y coches «nuevos» que aparecen en *GT2* son los que también aparecerán en *GT2000*, el primer *GT* para PS2 (que ya está prácticamente terminado). Parece que Polyphony ha desarrollado *GT2000*, lo ha reciclado para PSX simplificándolo todo y, de paso, ha incluido los coches y circuitos que ya tenían hechos del primer juego.

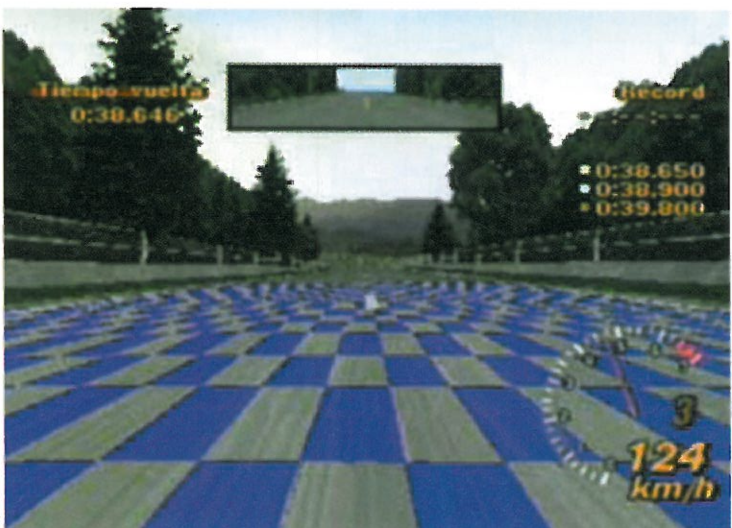
El resultado de todo esto, *Gran Turismo 2*, es un juego enorme y magnífico que, en contra de todo pronóstico, no es mejor que su antecesor. Es más grande, largo y variado, mucho más completo. Pero no mejor. Fastidia volver a ver los mismos circuitos que ya has superado mil veces; y cuando tengamos la PS2 y *GT2000*, te volverá a fastidiar exactamente lo mismo, porque todo lo «nuevo» de *GT2* estará allí. No es justo.

¿Pero es posible que *GT2* no tenga nada *realmente* nuevo? La verdad es que sí, hay novedades, pero ninguna de relevancia. La que más interés ha despertado desde que se empezó a rumorear sobre el tema ha sido la inclusión de carreras de rallies. Efectivamente, hay carreras sobre tierra y coches de rally perfectamente modelados. Lo malo es que la conducción sobre tierra de *GT2* es cualquier cosa menos realista. Los coches se deslizan a la velocidad del rayo por pistas que parecen de mantequilla, resbalando como si fueran pastillas de jabón a propulsión, y estrellándose en todas las curvas sin remedio. Estas carreras son muy divertidas, sí, pero no llegan ni a la suela del zapato de las carreras sobre asfalto. Y mucho menos a las de juegos de rallies de verdad, como *Colin McRae* o *V-*

LICENCIAS

El sistema de licencias de conducción para acceder a los diferentes tipos de carreras se ha simplificado. Es cierto: los carnets del primer juego eran demasiado difíciles. Ahora, en lugar de tres licencias, deberás obtener seis en total (si es que quieres participar en las carreras de modelos especiales). Cada licencia consta de diez pruebas, ligeramente más fáciles que las de *GT*. No obstante, aun así algunas son realmente difíciles de conseguir. Pero Polyphony también ha pensado en eso: si llegas a la meta varias veces, pero siempre un poco más tarde de lo necesario, la CPU te «perdona», concediéndote una especie de premio de consolación que sirve para pasar a otra prueba sin necesidad de que consigas una copa. Vamos, que tarde o temprano es seguro que tendrás todos los carnets, ¿contento? ■









El sistema de carnets es igual que el del primer juego, pero ahora las pruebas son algo más fáciles y variadas. Si, por más que insistas, no lo consigues, la consola «te perdona» y te da la prueba por superada. Qué condescendiente

¡PSX2 EN PSX

La intro de *GT2* es la comunión entre dos generaciones de consolas: un juego de PlayStation con una intro que, en realidad, es un vídeo de otro juego, que a su vez es de PS2, y también un *GT*... Vaya, qué complicado suena. El caso es que, gracias a la intro de *GT2*, podrás ver de lo que será capaz la sucesora de PSX: ¡viva *GT2000*! Si te fijas bien, verás que todos los coches que aparecen también están presentes en *GT2*. Y los circuitos por los que corren.







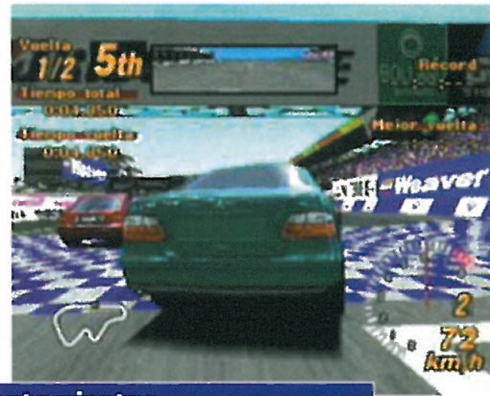




La intro de la versión europea de GT2 no es tan buena como la japonesa, pero ojos que no ven... Mejor no veas la original, para que ésta te siga pareciendo maravillosa durante el resto de tu vida







Los adelantamientos están llenos de acción...



«Más de la mitad de las marcas que

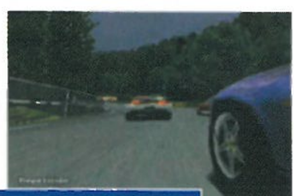
Rally 2. Las carreras sobre tierra de *GT2* están bien como «regalo», pero no pasan de ahí. Algo como el *Ridge Racer* retocado que se regalaba con *RRT4*: curioso y divertido, pero no es lo mismo que el juego propiamente dicho...

Los nuevos escenarios (o sea: los que saldrán también en *GT2000*) son fabulosos. Los circuitos de Roma y Estados Unidos están especialmente bien diseñados: logran mantenerte a altas velocidades y te obligan a aplicar todas las técnicas de conducción imaginables. Además, según la potencia y tracción de tu coche, el mismo circuito puede parecerte completamente diferente cada vez.

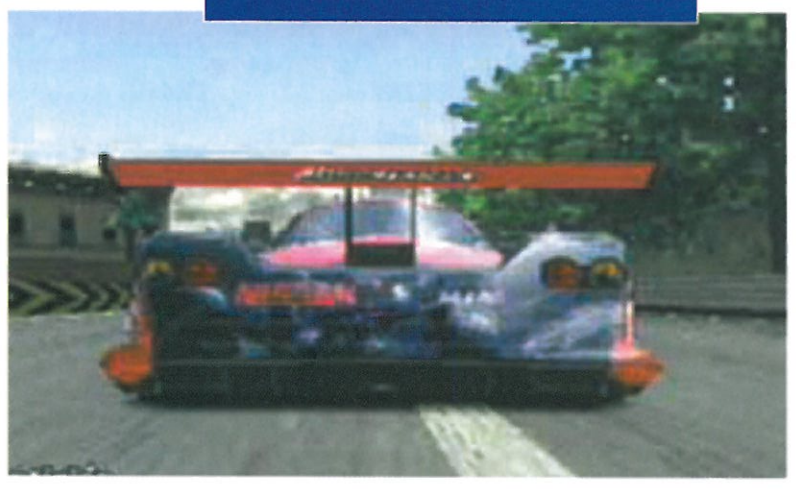
Más de la mitad de las marcas que encontrarás en *GT2* también son nuevas. Todas las marcas importantes del mundo, a excepción de Porsche y Ferrari. Desde las japonesas de siempre (Mazda, Toyota, Mitsubishi), hasta las más prestigiosas firmas americanas (Dodge, Ford, Mustang) o las más caras de Europa (Mercedes, BMW, Lotus). No obstante, no todo son superdeportivos o coches potentísimos, sino también utilitarios que cualquiera puede tener. Puede que tu propio coche. Un Seat, un Renault, un Fiat, ¡todos están aquí! La variedad es enorme. Por no faltar, no faltan ni siquiera los Porsche, que aparecen bajo el nombre de «RUF» por no tener licencia. No están todos, pero sí los mejores: el Porsche 911 Carrera Turbo, el nuevo Porsche GT3, el inminente GT4...

La cantidad de campeonatos, pruebas, eventos especiales, modos de juego y demás también te dejará boquiabierto. Si el primer juego te pareció interminable, éste te parecerá eterno. Jamás, en toda tu vida, serás capaz de reunir todos los coches (nuevos y de segunda mano), probar todas las configuraciones mecánicas y participar en todos los eventos y pruebas disponibles. Quizás, lo que más nos ha sorprendido es la inclusión de eventos por marcas, dentro de los concesionarios de cada marca: carreras convocadas por una marca, concentraciones de un determinado modelo. La carrera anual de Minis, la de los Efini... Asegúrate de que el coche que compres al empezar el juego cuenta con eventos propios,





En Gran Turismo 2 puedes escoger entre toda una gama de modelos de múltiples marcas



encontrarás en *GT2* son nuevas. »

antes de gastar tus ahorros.

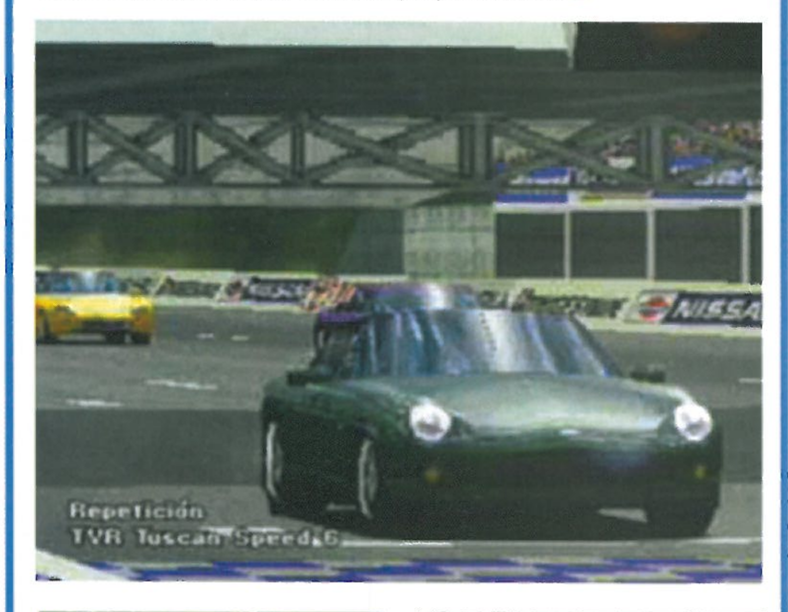
Los carnets también funcionan igual que en el primer juego, pero ahora son seis en lugar de tres y resultan considerablemente más fáciles. Además, Polyphony ha tenido el detalle de compatibilizar las partidas guardadas de *GT* con las de *GT2*: todos los carnets que ya tuvieras sacados en el primer juego, los coches que tuvieras en el garaje, etc., te servirán ahora también. Eso te vendrá de perlas, siempre que hayas mantenido la tarjeta de memoria intacta todo este tiempo.

La intro del juego es un vídeo, pero no generado por ordenador, sino... por la PS2. ¡Sí, ya tienes un vídeo de *GT2000*, en tu PSX! En realidad se trata de un montaje a base de retazos de repeticiones de *GT2000*, para que te vayas haciendo una idea de lo que nos espera con los 128 bits de Sony. Increíble, ¿no? Por desgracia, esta intro era mucho más larga en la versión japonesa del juego, que también estaba mejor montada y la música era mucho más adecuada... Y es que, en general, la versión japonesa de *GT2* es mejor que la europea en todos los aspectos: gráficos (un 25% más rápidos, como pasó con el primer juego), sonido (no es música de moda como la nuestra, pero queda infinitamente mejor, como pasó también en el primer juego) e intro (más larga y mejor montada en la versión japonesa, con mejores y más coches). La mala noticia es que la cantidad de textos en pantalla de *GT2* —explicaciones de eventos y modos, instrucciones para los carnets, configuraciones y piezas para motores— es enorme, y para disfrutar de ellos no tendrás más remedio que conformarte con la versión PAL del juego. Como también pasó con la primera parte.

Y es que las novedades de verdad en *GT2* son ciertamente pocas. Quizás lo peor sea que Polyphony, además de reciclarlo todo y no mejorar prácticamente nada, tampoco ha solucionado los «fallos» del primer juego. Por llamarlos de alguna forma. Nos estamos refiriendo a las cosillas que *le faltaban* a *GT*, en cierto modo: los daños en el coche, la posibilidad de volcar y un mayor realismo en la conducción. Ahora hay una opción que activa los daños del coche, que sufre las consecuencias de los golpes en zonas separadas. Sin

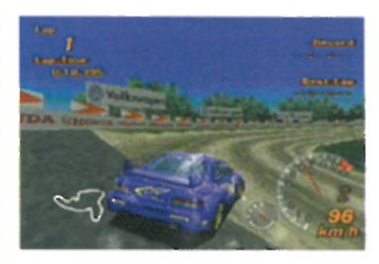
NOVEDADES

Lo mejor de *GT2* es todo lo que ya tenía *GT*, pero eso no quiere decir que no haya algunas novedades interesantes. La más importante: muchas más marcas; la más famosa: las carreras sobre tierra; la más curiosa: los eventos anuales de cada marca; la más interesante: la inclusión de Porsches, aun sin licencia; la más predecible: los nuevos ángulos de cámara en las repeticiones; la más útil: la posibilidad de ver un ejemplo de cada evento sin necesidad de participar en él; la más superflua: la posibilidad de comprar ruedas, con marcas reales pero sin ninguna diferencia en la conducción; la más molesta: que los coches se pueden estropear con los golpes pero no se ve. ■















Puede que las novedades no sean lo mejor de *GT2*, pero algunas son interesantes. Gracias a la posibilidad de estropear los coches a base de mamporros (aunque éstos no se vean), puedes participar en carreras de resistencia estilo Nascar.

El sistema de menús es tan completo e intuitivo como el del primer juego, pero aún más amplio. Sí, esto conlleva algunos tiempos de carga extra, pero qué se le va a hacer...

embargo, esta opción es algo que sólo afecta a la conducción: puedes tener el coche absolutamente destrozado y seguir viéndolo nuevo y reluciente en la pantalla. Para esto, era mejor dejar las cosas como estaban.

Ahora los coches tampoco vuelcan. Para disimularlo, se han reducido las ocasiones en las que los coches se despegan del suelo. Ahora tampoco vuelcan, pero nunca tienes la sensación de «ahora debería haber volcado». Otro fallo que se ha disimulado, en lugar de arreglarlo.

Y la conducción es exactamente la misma que en el primer juego. Se han ensanchado las bandas de los bordes en las curvas para mejorar las posibilidades de maniobra y los tiempos de aceleración, pero los coches siguen derrapando de forma exagerada, siguen culeando de la misma forma tengan el tipo de tracción que tengan y siguen perdiendo adherencia con una frecuencia totalmente inverosímil. En *GT* nos pareció muy realista, pero ahora (después de juegos como *Colin McRae), sabemos* que se puede hacer mejor. Y no se ha hecho.

Con *GT2*, la historia se repite, pero *literalmente*. Los mismos gráficos, los mismos coches, los mismos circuitos, los mismos «fallos» (si se les puede llamar así), los mismos modos de juego... Todo es igual, pero en mayor cantidad. Y también hay unas cuantas novedades, pero son precisamente lo menos importante del conjunto. *GT2* es una pasada, pero no mucho más de lo que lo fue el primer *GT*. ■

NO TE LO PIERDAS SI TE GUSTA...

GRAN TURISMO
El único juego que se puede comparar a *GT2* en su género es su propio antecesor. Un clásico



■ GRÁFICOS:	Los de *GT*, pero no los de *RRT4*... 9
■ JUGABILIDAD:	Aunque no se haya retocado el control, genial 9
■ ADICTIVIDAD:	Es enooorme, infinito. Y maravillosamente variado 10

■ CONCLUSIÓN
Polyphony Digital se ha volcado tanto en *GT2000*, que *GT2* ha resultado ser un reciclado enorme de lo que ya había y de lo que habrá. Genial, pero no lo suficiente



ACTION MAN SE ENFRENTA AL MALVADO PROFESOR CANGRENE

Action Man


Su mezcla de géneros es una buena idea, pero mal llevada a cabo. Una lástima, porque podría haber estado bien

DISTRIBUIDOR	Proein
FABRICANTE	Hasbro Interactive
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Castellano
PRECIO	8.990
NÚMERO DE JUGADORES	Uno

Nuestro protagonista ha de descubrir los planes del malo, desbaratarlos y acabar con él. Parece todo un reto, ¿no? En cambio, la vida de *Action Man* nunca ha sido tan sencilla como en Playstation, donde casi está de vacaciones: una voz de chica del telediario te va indicando en todo momento lo que debes hacer, en castellano. Sólo tienes que seguir sus instrucciones y resolverás la papeleta sin demasiados problemas... Excepto cuando lo que dice la chica no tiene sentido, porque hay un error de traducción (eso pasa mucho). En esos momentos, tendrás que invertir una o dos neuronas para resolver el puzzle y seguir...

Por si esto fuera poco, *Action Man* derriba a cualquier enemigo con uno o dos disparos, mientras que éstos tienen que gastar cargadores enteros para bajar el nivel de vida de tu héroe un poquito. ¡Qué tipo tan duro!

Los gráficos del juego tampoco son ninguna maravilla: pixelosos, temblorosos, bruscos y mal texturados. *Action Man* es un popurrí de géneros (conducción con vista cenital estilo *GTA*, espionaje a lo *MGS* en escenarios de dos metros cuadrados, *shoot 'em up* de helicópteros y aviones de juguete...) que, desgraciadamente, no logra cuajar en ninguno.

Su dificultad es nula, por lo que más que «adecuado para los niños» parece «pensado para niños tontos». Un niño «normal» se perdería en el primer problema de traducción y no sería capaz de continuar en la vida, como cuando te dicen que uses las cajas para continuar y resulta que tienes que colgarte de una grúa. Es casi lo mismo, vaya. Seguimos prefiriendo el juguete.





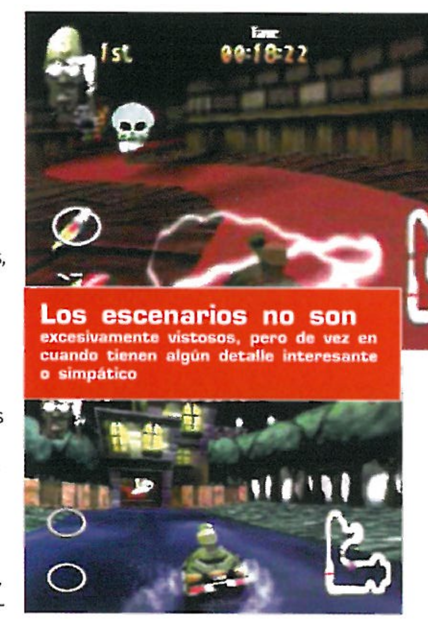
GRÁFICOS:	Polígonos temblorosos, animación entrecortada, texturas pixeladas...	5
JUGABILIDAD:	Un control terrible y un personaje sin apenas movimientos	4
ADICTIVIDAD:	Sólo para fans incondicionales del susodicho muñeco	6

CONCLUSIÓN
Un juego limitado en todos los sentidos que toma un montón de géneros prestados para no llevar a buen puerto ninguno.



RENEGADE RACERS: UN JUEGO DE CARRERAS DE... ¿HOVERCRAFTS?

Renegade Racers


Los escenarios no son excesivamente vistosos, pero de vez en cuando tienen algún detalle interesante o simpático

DISTRIBUIDOR	Virgin
FABRICANTE	Prometean Designs
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Inglés
PRECIO	8.990
NÚMERO DE JUGADORES	Uno a dos

La idea de las carreras de hovercrafts viene del *Diddy Kong Racing*, de N64: un juego de karts que incluía la posibilidad de competir con hovercrafts, karts y aviones. Pero también este juego quedaría en ridículo ante el título de Naughty Dog, *CTR*. Y no parece que *Renegade Racers* vaya a descubrirnos nada nuevo...

El juego consiste, como todos, en una serie de carreras alrededor de circuitos llenos de armas, con unos objetivos prefijados que debes cumplir además de la victoria final: recoger una serie de pelotas, realizar una serie de saltos, etc. Dicho así parece muy divertido. Sin embargo, todo esto se ve empañado por unos gráficos con texturas algo feas, escenarios repetitivos y un control no demasiado intuitivo. Apenas hay saltos, atajos; no hay botón de salto; las curvas son tan cerradas que tienes que frenar, pero tus adversarios no necesitan aminorar... Las armas tampoco son uno de sus puntos fuertes, porque no todas funcionan bien. Y claro, sin ruedas, no hay derrape; y sin derrapes, los movimientos del Dual Shock quedan algo incoherentes; y con esta incoherencia no hay sensación de velocidad...

Renegade Racers funciona mejor y es más divertido que *Speed Freaks* y *Chocobo Racing*, pero aun así está a años luz del fabuloso *CTR*. No aporta nada nuevo al género, le falta todo eso que hace grande a *CTR* y que hasta ahora nadie consigue igualar: modos de juego geniales, armas estupendas, escenarios bonitos y variados, velocidad, saltos, una buena curva de dificultad, opciones para cuatro jugadores...

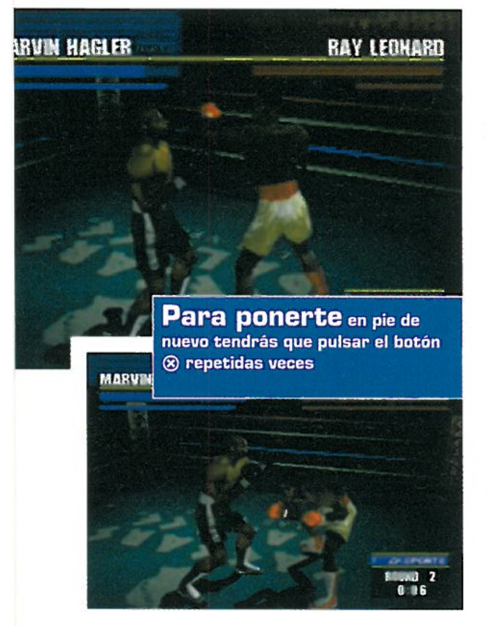




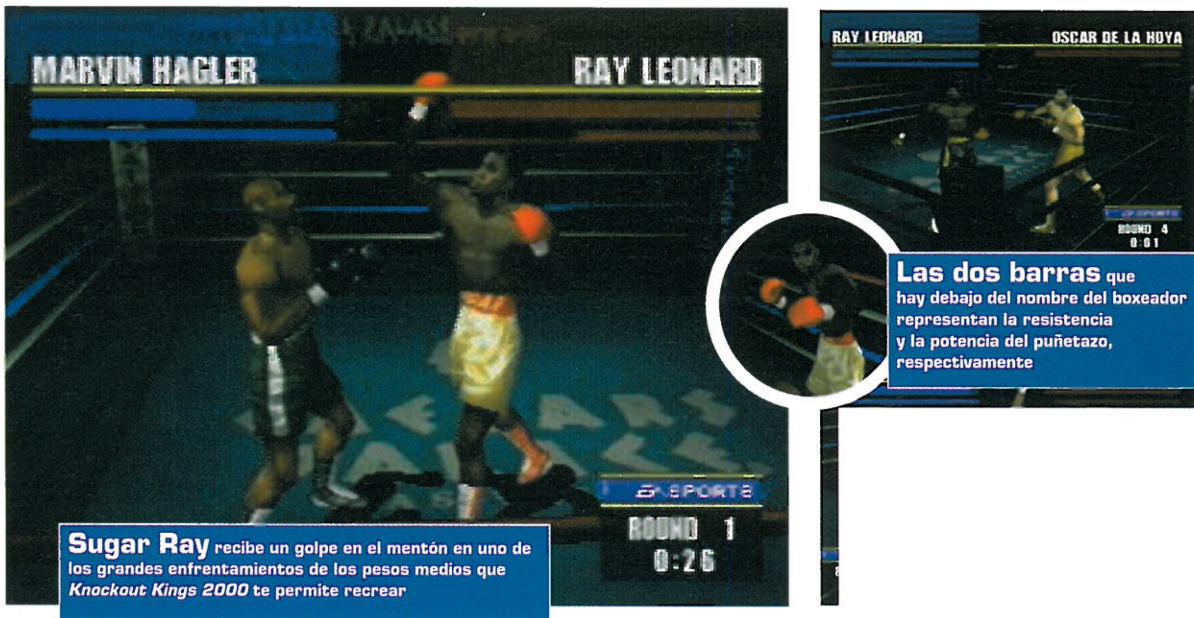
GRÁFICOS:	Escenarios monótonos, texturas algo feas	6
JUGABILIDAD:	Sin derrapes, ni atajos, ni buenas armas...	5
ADICTIVIDAD:	Baja en picado después de los dos primeros minutos	5

CONCLUSIÓN
Machaca la idea de los hovercrafts del juego de N64, sin grandes resultados. Crash es el rey del cotarro





Para ponerte en pie de nuevo tendrás que pulsar el botón ⊗ repetidas veces



Sugar Ray recibe un golpe en el mentón en uno de los grandes enfrentamientos de los pesos medios que *Knockout Kings 2000* te permite recrear

Las dos barras que hay debajo del nombre del boxeador representan la resistencia y la potencia del puñetazo, respectivamente

TAL VEZ *KNOCKOUT KINGS 2000* SEA EL AMO DEL RING, PERO ES QUE EN EL PAÍS DE LOS CIEGOS...

Knockout Kings 2000

«Dejar a tu oponente tendido en el cuadrilátero siempre resulta gratificante»

DISTRIBUIDOR	Electronic Arts
FABRICANTE	Electronic Arts
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Manual en castellano
PRECIO	7.990
NÚMERO DE JUGADORES	Uno a dos

NO TE LO PIERDAS SI TE GUSTA...

VICTORY BOXING 2
A los aficionados de los juegos de lucha les encantará, así como a cualquiera que disfrute con unas peleas más tácticas

Tal vez el Marqués de Queensbury estableció las reglas en 1867, pero aún hoy estamos esperando que unos desarrolladores de software las apliquen con éxito a un videojuego. *Knockout Kings 2000* es la última franquicia de EA Sports pero, por desgracia, este título ha logrado pillarle el tranquillo a este deporte, como sí lo han conseguido las insuperables franquicias de *FIFA* o *Madden*.

Puede parecer que reproducir el boxeo en un videojuego no es tarea fácil. A diferencia de los *beat 'em up* de toda la vida, el boxeo no es una creación abstracta que pueda inventarse o modificarse para que se adapte a las exigencias de las limitaciones de formato o de la jugabilidad.

Todos sabemos cómo funciona el boxeo. Tenemos unas expectativas. No nos conformamos fácilmente. Y con lo que cuestan los juegos, no es para menos.

Sí, es verdad que existe una gran variedad de ganchos y directos (así como golpes de nuca, cabezazos y golpes bajos para los menos escrupulosos) pero enfrentarse en una pelea táctica es casi imposible, dada la enorme cantidad de botones existentes y el continuo bailoteo a que tus dedos se ven sometidos. Resulta muy difícil pasar de dar un puñetazo a cubrirse (y viceversa) con la suficiente rapidez, con lo que los rivales de alto nivel se convierten en objetivos inalcanzables y tus propias reacciones se vuelven en tu contra. El cambio de defensa a ataque no es suficientemente instintivo.

Aun así, como la puntuación que le hemos dado sugiere, hay muchos elementos que permiten disfrutar de *Knockout Kings 2000*. El hecho de poder encarnar a Mohamed Alí, Jake La Motta, Sugar Ray Leonard y otros grandes púgiles de todos los tiempos es muy emocionante y los combates, aunque acaban decantándose más por el ataque que por la defensa, pueden resultar muy animados. Incluso puedes reproducir combates clásicos de antaño, de forma que vas reescribiendo la historia a medida que avanzas. Los puñetazos son soberbios y dejar a tu oponente tendido en el cuadrilátero siempre resulta gratificante. Y cuando el interés por escalar posiciones empieza a decrecer, siempre quedan los combates para dos jugadores. Nunca hay que subestimar los encantos del modo multijugador en los juegos de lucha.

Knockout Kings 2000 es el campeón invicto de los simuladores de boxeo pero, tal y como está la competencia, eso no lo convierte precisamente en un peso pesado. Un título exclusivamente para los fans de la lucha. ■

PlayStation Magazine — VEREDICTO

GRÁFICOS:	Unos boxeadores reales, muy bien animados y con golpes muy logrados	8
JUGABILIDAD:	Los defectos del sistema de control son el mayor problema	7
ADICTIVIDAD:	Los combates para dos jugadores siempre son entretenidos	8

CONCLUSIÓN
Knockout Kings 2000 es el mejor juego de boxeo que existe ahora mismo, aunque esto tampoco significa gran cosa. A menos que no seas un fanático de los juegos de lucha mejor será que te busques un buen *beat 'em up*.





Secuencias al gusto... Podrás elegir con qué personaje quieres jugar: un samuray o una ninja. En realidad no se diferencian demasiado en sus respectivos estilos de lucha, pero la señorita es algo más atractiva



Confrontación de samuráis. *Ronin Blade* discurre por callejones oscuros y acrobacias con la espada. Los combates son bastante vistosos



O CÓMO HACERSE EL HARAKIRI EDITANDO VIDEOJUEGOS...

Ronin Blade

«Algo así como *Resident Evil* con samuráis»

DISTRIBUIDOR	Konami
FABRICANTE	Konami
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Inglés
PRECIO	8.490
NÚMERO DE JUGADORES	Uno

NO TE LO PIERDAS SI TE GUSTA...

TENCHU: STEALTH ASSASSIN
Acción estilo ninja con sigilo, astucia y *shakens*. Mucho mejor que éste

El mundo de los samuráis ya está a punto para entrar en los videojuegos. Impregnado de mitología y *glamour* oriental, resulta sorprendente que hasta ahora nadie se haya molestado en digitalizar el código del guerrero. Por suerte para nosotros, acaba de llegar *Ronin Blade* para vengar este pasado ignominioso con una historia repleta de simbolismo y violencia ritual que bebe directamente de títulos como *Resident Evil*. De hecho, este juego viene a ser algo así como *Resident Evil* con samuráis. Si al menos fuera tan bueno como promete...

A pesar de que *Ronin Blade* presenta dos personajes con filosofías de lucha distintas (un samuray y una ninja) sus estilos de combate son prácticamente idénticos. Cualquier esperanza de contemplar un ninja al estilo *Tenchu* o un samuray tipo *Bushido Blade* se desvanece al ver lo parecidos que son los controles. La única diferencia real entre ambos personajes reside en los distintos puntos de vista con los que contemplan la historia. Ésta transcurre en el Japón feudal, donde el héroe en cuestión se topa con un grupo de soldados que están atacando a una joven ninja. Al acudir en su ayuda, tu personaje se ve involucrado en una trama cada vez más extravagante que incluye *shoguns* psicópatas y posesiones demoníacas.

La historia va avanzando mediante algunas secuencias de vídeo de excelente calidad, con una caracterización y unas voces magníficas. Todo ello resulta muy cinematográfico pero, al fin y al cabo, no deja de ser lo mínimo que cabe esperar de este tipo de juegos hoy día. A esto le siguen un montón de exploración, combates, claves que has de recoger y algunos puzzles que hay que solucionar.

Esta falta de ambición mantiene a *Ronin Blade* revoloteando muy cerca de un aprobado justillo. La jugabilidad aporta pocas ideas originales. Las posturas de los samuráis pueden resultar de lo más impresionante y el sistema de lucha funciona bastante bien, pero al universo del juego en su conjunto le falta credibilidad. Los gráficos son bastante atmosféricos para ser puerto japonés supuestamente bullicioso, hay poca gente. Y los pocos que aparecen deambulan de un lado para otro sin ningún propósito aparente. Su única función es esperar hasta que estés listo para hablar o luchar contra ellos. Por lo menos, la historia resulta mínimamente interesante, y la posibilidad de jugar desde dos perspectivas de personajes distintas mantiene el interés durante un período razonable de tiempo. Pero no hay modo de evitar la cruda realidad; *Ronin Blade* es un triste desperdicio del estilo samuray. Aunque se aleja un poco de los típicos productos para PlayStation, existen infinidad de aventuras de acción mucho mejores en este planeta. ¿Alguien ha oído hablar de *Tenchu*?

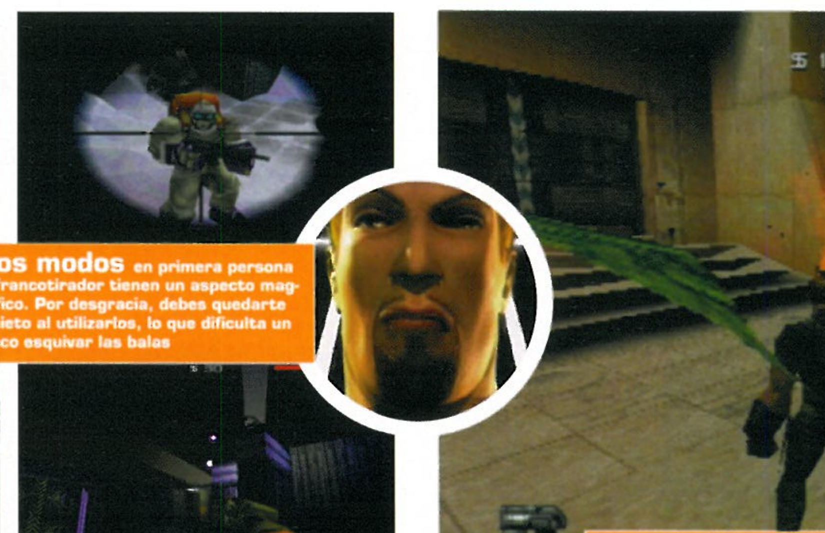
PlayStation Magazine
VEREDICTO

- GRÁFICOS: Unos escenarios prerrenderizados atractivos pero carentes de atmósfera 6
- JUGABILIDAD: Buen sistema de combate, ensombrecido por unos puzzles muy trillados 5
- ADICTIVIDAD: Dos personajes con los que jugar prolongan la agonía 6

CONCLUSIÓN
Es muy buena idea hacer un juego basado en samuráis, pero la ejecución podría haber sido mucho mejor. *Ronin Blade* podría y debería haber sido un gran juego. Lamentablemente, no lo es







Los modos en primera persona y francotirador tienen un aspecto magnífico. Por desgracia, debes quedarte quieto al utilizarlos, lo que dificulta un poco esquivar las balas

Destrozar cajas es una parte importante del juego. Contienen armas, *power-up* y llaves necesarias para seguir avanzando

¡FANS DE *FIGHTING FORCE*, IROS PREPARANDO! ENTRÁIS EN TERRENO DESCONOCIDO...

Fighting Force 2

«En realidad, no es una secuela sino es algo completamente

DISTRIBUIDOR	Proein
FABRICANTE	Core Desing
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Castellano
PRECIO	8.990
NÚMERO DE JUGADORES	Uno

NO TE LO PIERDAS SI TE GUSTA...

METAL GEAR SOLID
El mejor juego que se ha hecho nunca. Absorbente e imprescindible

Por lo visto, a Hawk Mason, uno de los miembros originales de *Fighting Force*, ya no le divierte pasarse los fines de semana machacando a la gente con bates de béisbol y barras de hierro. Ahora es un agente del gobierno, lo cual viene a significar que puede machacar a la gente con pistolas y otros artilugios más sofisticados.

Al principio del juego, en el que empiezas sólo con unos cuantos cuchillos y granadas, tendrás que recurrir a la lucha cuerpo a cuerpo para vértelas con los primeros matones. Los controles son muy sencillos de manejar, pero al momento te darás cuenta de que el sistema de combate padece unas carencias importantes. Cuando te ves sobrepasado en número —cosa que ocurre innumerables veces— difícilmente podrás encararte hacia otro adversario sin recibir, al menos, un golpe. Hay un botón para girar 180º que ayuda en algo, pero las rotaciones menores duran una eternidad. También es un problema de no poder patear a los enemigos cuando están tumbados. Los puñetazos, las patadas e incluso las balas no lograrán impactar en un oponente a menos que no esté de pie. Así pues, resulta que después de mandar al suelo a un adversario deberás quedarte cerca esperando a que se levante para acabar definitivamente con él. ¿Por qué?

Más tedioso resulta aún tener que ir destrozando cajas, armarios, fotocopiadoras y otros objetos del decorado con tal de descubrir armas o llaves. Los puntos también se acumulan al causar daño, lo cual convierte un aspecto, que en el primer juego tenía cierta gracia, en algo aburrido e innecesario en esta secuela. Sin embargo, existe una gran variedad de armas capaces de destrozar a los más feroces percheros, y Hawk sólo puede llevar una cantidad determinada de material. No obstante, el inventario para seleccionar armas funciona de manera un poco torpe, ya que la partida no se para en ningún momento. En varias ocasiones te encuentras con que te están zurrando mientras intentas cambiar de arma. Con un poco de práctica seguro que aprendes a superar los defectos de *FF2*, pero no por ello dejarán de ser defectos, con lo que de vez en cuando te provocarán más de un quebradero de cabeza. La no inclusión de un modo para dos jugadores probablemente se debe a algunas armas. El rifle de francotirador, por ejemplo, tiene una modalidad para apuntar objetivos en primera persona, pero no se puede aplicar a un modo Multijugador. Es una lástima porque lo mejor del juego original era, sin duda, cuando podían participar dos jugadores. Así pues, *Fighting Force 2*, en realidad, no es una secuela; es algo completamente distinto. Con un mejor sistema de control y unas cuantas cajas menos que destrozar hubiera podido ser un digno sucesor... pero no lo es.



VEREDICTO

GRÁFICOS:	Resulta más entretenido ver que jugar, por desgracia	8
JUGABILIDAD:	Extremadamente repetitivo. Hacía falta un modo para dos jugadores	6
ADICTIVIDAD:	Aburrido, repetitivo, aburrido, repetitivo, aburrido y repetitivo	6

CONCLUSIÓN
No es ni *Metal Gear Solid* ni *Fighting Force*. Contiene elementos de ambos pero, en definitiva, no es tan bueno como ninguno de ellos. Un título tremendamente superficial que intenta ser algo que no es



6 SOBRE 10







Este soldado resulta un poco reiterativo. Los gráficos y la jugabilidad son satisfactorios durante un corto espacio de tiempo... hasta que te duermes de aburrimiento

¿MILLENIUM SOLDIER? ¿O UN SOLDADO DE 1980... EN 3D?

Millennium Soldier

«Las armas son terroríficas: ametralladoras, láseres múltiples...»

DISTRIBUIDOR	Infogrames
FABRICANTE	Rage
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Textos en castellano
PRECIO	7.990
NÚMERO DE JUGADORES	Uno a dos

NO TE LO PIERDAS SI TE GUSTA...

SYPHON FILTER
Un hombre contra todo pronóstico con un incalculable sentido del deber

Muchas veces la realidad supera a la ficción... aunque no siempre. Como, por ejemplo, en el caso de la película *Avengers*, estrenada el año pasado. O quizás también en el caso de los famosos pinchitos morunos. Y, por desgracia, también en *Millennium Soldier*. Para que te hagas una idea: imagínate a aquel tipo de *Commando* —un éxito de los ochenta— que corría de un lado a otro cargándose a los malos, y trasládalo a tu PlayStation, pero con gráficos en 3D, explosiones cegadoras, armas por doquier, la pantalla abarrotada de enemigos y la opción Deathmatch en pantalla partida. ¿Te atrae la idea? Pues la realidad es un poco diferente: entre la confusión de *pixels* te será muy difícil saber quién dispara a quién y el sistema de control hace que andar sea más difícil que darse golpecitos en la cabeza y rascarse la barriga a la vez.

Los escenarios están bien, con un montón de objetos estrellándose contra las paredes, trenes que pasan como balas por encima de puentes e incluso algunas excursiones en una nave espacial extraterrestre. Las armas son terroríficas —ametralladoras, lanzallamas, láseres múltiples, granadas y lanzadoras de cohetes—. E incluso podrás disponer de unos globos en órbita para convencer a los que se empeñen en invadir tu espacio interpersonal.

Tanto tu hombre como los adversarios son diminutos, de manera que para ver bien es mejor que no abuses de las explosiones, las nubes de humo y de las ráfagas de metralla. Pero es difícil evitarlo. La mayor parte del tiempo ni te enteras de lo que ocurre, no ves en qué dirección vas o ni sabes hacia dónde se suponía que tenías que ir —así que pon atención a los *aarghs* para saber si te han dado. Y los controles... Bueno, puedes ir hacia delante, hacia atrás, a la izquierda y a la derecha, que no es poco. Y también puedes disparar en la dirección en que te mueves, cosa que tampoco está nada mal.

Todo va bien hasta que tienes que disparar a algo que te viene por detrás. Entonces necesitarás saltar de lado como en *Quake*. Puedes hacerlo con los botones L1 y R1, que te permiten bombardear hacia la derecha o a la izquierda. Pero ojo, porque es a la izquierda o derecha del personaje, que en realidad puede significar hacia delante, hacia atrás, derecha o izquierda, dependiendo de cómo aparece en pantalla. ¿Te parece difícil? De hecho, lo es. Habría sido más efectivo un sistema *Robotron* para correr y disparar de forma independiente, pero esta opción no se presenta en la versión final. Si llegas a entender los controles y no te vuelves bizco con los gráficos, te lo puedes pasar muy bien con *Millennium Soldier*. Pero a lo mejor prefieres un pinchito moruno. ■

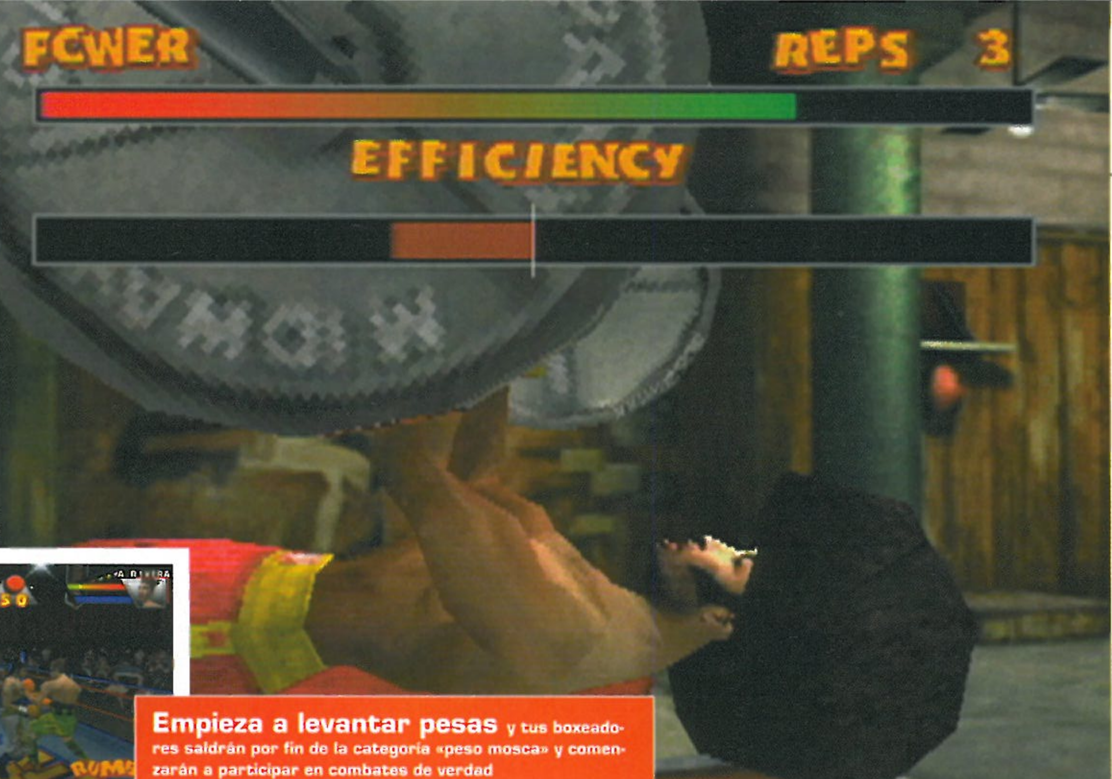
PlayStation Magazine — VEREDICTO

GRÁFICOS:	Atmosféricos pero desconcertantes. Algo flojos 7
JUGABILIDAD:	Acción continua, aunque un sistema de control tosco 5
ADICTIVIDAD:	Te gustará si llegas a manejarlo 6

CONCLUSIÓN
Si Infogrames está pensando en un *Millennium Soldier* 2, con unos gráficos más claros y mejores controles, es muy probable que sea un éxito. La idea es muy buena, pero el desarrollo no ha acompañado.







Empieza a levantar pesas y tus boxeadores saldrán por fin de la categoría «peso mosca» y comenzarán a participar en combates de verdad

ENFÚNDATE LOS GUANTES, SÁCATE EL ALBORNOZ Y QUE EL TÍO DE LA PAJARITA EMPIECE A CHILLAR...

Ready 2 Rumble

«Naturalmente, esta panda de boxeadores no tiene nada que ver

DISTRIBUIDOR	Infogrames
FABRICANTE	Midway
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Manual en castellano
PRECIO	8.490
NÚMERO DE JUGADORES	Uno a dos

Mucho antes de PJ & Duncan, un hombre con un bronceado perfecto ya había patentado la frase «Ya sabéis las reglas. Preparaos para la pelea». Los *fans* americanos del boxeo están familiarizados con el impredecible MC Michael Buffer, que preside este despliegue pugilístico para PlayStation.

Ready 2 Rumble nos aproxima al mundo del boxeo, en el que no faltan ni el presentador ni los movimientos más bestias de los contrincantes. Los que todavía creéis que el boxeo es un deporte noble —incluso después de los encuentros Lewis/Holyfield— os podrías llegar a ofender con la visión del futuro de este deporte en *Ready 2 Rumble*, poco más que un reportaje de *National Geographic*. El reparto incluye a luchadores internacionales que chulean y sueltan frasecitas, insultos y muletillas personales que hacen que, en comparación, las payasadas de Prince Naseem parezcan poco más que un campeonato de parchís entre octogenarios.

Seguro que te partirás de risa con los emparejamientos entre contrincantes de constituciones tan diferentes, como el singular luchador de sumo Salua Tua y Afro Thunder, un boxeador cuyos movimientos, más que puñetazos, parecen pasos de *breakdance*. Por no hablar de Big Willie Johnson, muy parecido al eslabón perdido entre el mono y el hombre, o de Lulu Valentine, una descarada que afirma ser algo más que una cara bonita. Los personajes se presentan con gran detalle y su sentido del humor es muy perspicaz, característica bastante rara en el mundo de los videojuegos. En tus primeras —y seguramente desastrosas— peleas, un público bastante apático recompensará tu esfuerzo con aplausos lentos, mientras tu entrenador te grita desde el córner. La ambientación es perfecta.

Naturalmente, esta panda de boxeadores no tiene nada que ver con las reglas de Queensbery. Cada personaje tiene unos movimientos propios y unos combos únicos —aunque no llega a los niveles de desvarío de *Street Fighter*, son lo más creativo que podemos encontrar en un título de *National Boxeographic*—. Butcher Brown incluso puede dar cabezazos, pero aún no tenemos que descubrir el movimiento secreto muerde-orejas.

Asesta seis puñetazos y las letras que hay en la parte baja de la pantalla formarán la palabra RUMBLE. Un golpecito rápido en los botones laterales activará entonces el modo Rumble, en el cual tus guantes empezarán a brillar y regalarás a tu oponente una serie frenética de bofetadas.

Hay un defecto en la mecánica de *Ready 2 Rumble*. Los controles son lentos e insensibles, hecho que frustra totalmente en un juego donde la velocidad es clave. Debes ir siempre un paso por delante de tu oponente en los bloqueos ataques, aunque a veces esto es imposible porque tu boxeador empieza a titubear en lugar de obedecer a los controles. En ocasiones, lo que pretendía ser un gancho directo a la barbilla parece, en realidad, un intento de cazar moscas al vuelo. Con un poco de táctica llegarás a dominar los controles y puedes llegar a tener ventaja, aunque eso no es ningún consuelo. Si lo que buscabas eran opciones para un solo jugador, *Ready 2 Rumble* no es tu juego. En el modo Campeonato tienes que salvar a un adolescente de

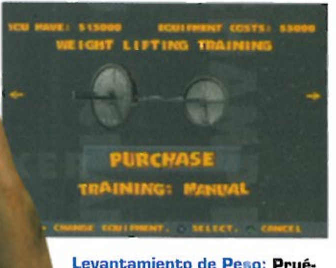
PaRappa hasta en la sopa, incluso en este entrenamiento musical diseñado para mejorar tu ritmo y tu velocidad de boxeo. Por desgracia, la lentitud del juego imposibilita la tarea

No puedes ser Tyson, pero tienes a tu disposición una pandilla de maníacos psicóticos de aspecto terrible... Es decir, casi lo mismo

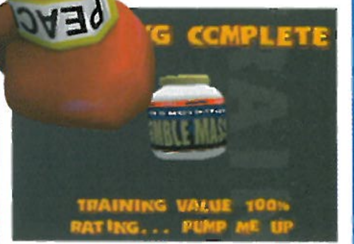
CÓMO...
ENTRENAR A TU BOXEADOR



Ejercicios de Entrenamiento: destinados a incrementar tu velocidad de reacción. Debes presionar los botones siguiendo el movimiento de una bola. Barato y totalmente inútil.



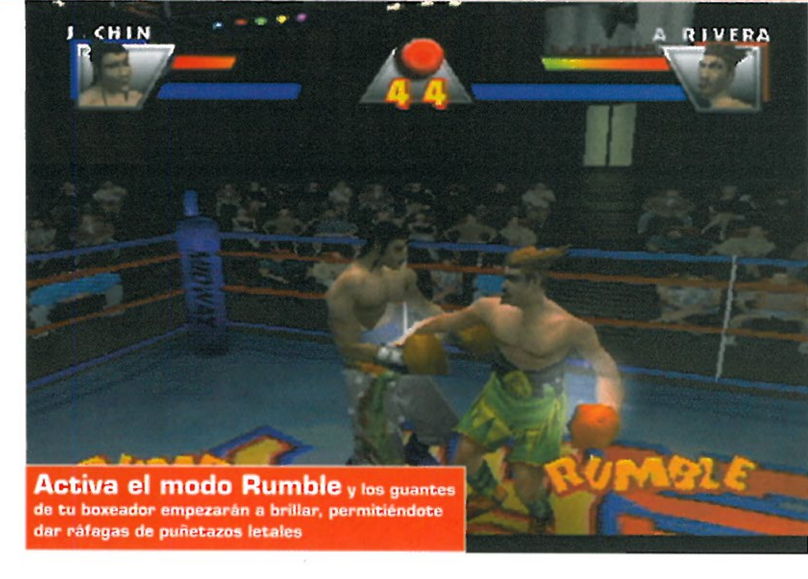
Levantamiento de Peso: Pruébalo si quieres acrecentar tu potencia como boxeador. Es mejor intentarlo aquí que hacer el ridículo en el gimnasio del barrio.



Régimen Alimenticio para la Pelea: La opción para zánganos —una combinación carísima de pastillas ilegales que asegura resultados milagrosos sin ningún esfuerzo—. Vale la pena leer el apartado de «efectos secundarios».

con las reglas de Queensbery»

su vida de delincuente juvenil e introducirle en el cuadrilátero, pero sólo lo puedes conseguir después de luchar bastante rato contra la máquina (y haber realizado algunas apuestas). A pesar de que se presentan algunas rutinas de entrenamiento, éstas no son lo suficientemente interesantes como para funcionar como mini-juegos por sí solos. Recapitulando, *Ready 2 Rumble* no es satisfactorio como juego para un único jugador. Más bien se trata de un título para que disfrutes con tus amigos como si compartierais una sola neurona. Si superas el complejo de inferioridad que te supondrá esta versión para PlayStation, *Ready 2 Rumble* sobrepasa de pleno a *Knockout Kings*, incluso con los guantes al revés. Quizás no te dejará KO sobre la lona, pero seguro que te acorralará un buen rato contra las cuerdas. ■



Activa el modo Rumble y los guantes de tu boxeador empezarán a brillar, permitiéndote dar ráfagas de puñetazos letales

NO TE LO PIERDAS SI TE GUSTA...

KNOCKOUT KINGS 2000
Tan preciso como el simulador de boxeo que encontrarás en PlayStation



VEREDICTO

■ GRÁFICOS:	Imaginativos, pero sombríos en los bordes	7
■ JUGABILIDAD:	Divertido, aunque un poco pesado	7
■ ADICTIVIDAD:	Estrictamente para más de un jugador	6

■ CONCLUSIÓN
Un juego de boxeo a la moda muy divertido que, desgraciadamente, decepciona a causa de unos controles desastrosos y la limitación de las opciones para un solo jugador. Podría haber sido mucho mejor...









¡Vaya, los personajes se esconden en la oscuridad...!



Las imágenes, inspiradas en cine negro, complementan de manera perfecta el argumento. *Discworld Noir* te transporta al hampa de los bajos fondos con la misión de resolver un asesinato



ASESINATO, MISTERIO Y MAGIA. UNA AVENTURA TERRIBLEMENTE DIVERTIDA

Discworld Noir

«Está poblado de una extraña mezcla de personajes fantásticos»

DISTRIBUIDOR	GT Interactive
FABRICANTE	Perfect Entertainment
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Castellano
PRECIO	7.990
NÚMERO DE JUGADORES	Uno

NO TE LO PIERDAS SI TE GUSTA...

DISCWORLD 2
Más hilaridad. Si gozas con el género, estás de enhorabuena

Como su nombre indica, el título de *Discworld Noir* se extrae de las novelas policíacas de Raymond Chandler sobre el famoso detective privado. El juego está localizado en *Discworld*, más concretamente, en los suburbios de Ankh-Morpork.

Aunque la secuencia inicial se centra en la historia del personaje principal, el detective privado Lewton asesinado por una mano invisible, rápidamente nos adentramos en el juego del homicidio prematuro. Lewton recibe la visita de una *femme fatale* que recurre a sus servicios por la desaparición de su amiga íntima, Mundy. Naturalmente, tú aceptas el trabajo (¿quien está dispuesto a perder dinero?) y te adentras en los bajos fondos de Ankh-Morpork, donde has de «lidiar» con una fauna de personajes peculiares, provenientes de los libros *Discworld*, que acaban resultando familiares.

Aún siendo reconocible a primera vista como un juego de la familia *Discworld*, el paisaje llega mejorado gracias a una extraña mezcla de personajes fantasiosos. Siendo un juego de aventura, se recurre con exceso a los diálogos, de ahí que la única manera de resolver las dificultades sea interrogando a los protagonistas.

No hay duda, de que los seguidores de *Discworld* recibirán con sumo agrado esta versión. Los menos fanáticos acabarán, por contra, algo frustrados por los continuos callejones sin salida, objetos oscuros y lóbregos gráficos. Admitámoslo, este juego probablemente fue ideado para tal fin. ■





VEREDICTO

GRÁFICOS:	Gran secuencia de vídeo, pero es una bagatela demasiado oscura	7
JUGABILIDAD:	Bastante buena, aunque mejoraría con un ratón	8
ADICTIVIDAD:	Se trata de un juego bastante complejo	8

CONCLUSIÓN
Estamos ante uno de los mejores juegos de aventuras de PlayStation, bastante completo, con excelentes gráficos, mejores escenarios y un argumento enorme

8 SOBRE 10



En las zonas con nieve blanda, los personajes se hunden hasta el ombligo. Para evitarlo, intenta subir a tubos, vallas, etc.







El surtido de personajes, movimientos y demás es superior al de los juegos anteriores, pero... ¿quién es capaz de notar la diferencia de un personaje a otro?

VUELVE *COOL BOARDERS*. ¡Y YA VAN CUATRO!

Cool Boarders 4

«El motor gráfico se ha retocado un poco para incluir más elementos en pantalla»

DISTRIBUIDOR	Sony
FABRICANTE	989 Studio
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Inglés
PRECIO	7.490
NÚMERO DE JUGADORES	Uno a cuatro

NO TE LO PIERDAS SI TE GUSTA...

COOL BOARDERS 2
El más jugable de todos, aunque ya algo vejete...

No es el mejor de la serie, pero tampoco el peor. Lo cierto es que poco más se puede decir de la cuarta entrega de la serie (¡cuatro ya!). Pocas novedades, todo lo anterior retocado, más circuitos, opciones, personajes, tablas...

Como *Cool Boarders 3*, éste es de 989 Studios, por lo que se parece mucho a su antecesor en todos los aspectos (los mismos efectos de sonido, gráficos, vídeo *real/replay* de introducción, menús, opciones). El motor gráfico se ha retocado un poco para incluir más elementos en pantalla y mantener los gráficos en alta resolución, pero para conseguirlo ha sido necesario reducir el área visible de los escenarios, que ahora son mucho más estrechos. Esto reduce la libertad de movimiento y la jugabilidad aunque, afortunadamente, la curva de aprendizaje es muy abierta y la cantidad de circuitos, enorme.

Los efectos, como el rastro que deja la tabla en los diferentes tipos de nieve o las nubes de polvo que levantas al girar bruscamente, ahora son más realistas. En su contra, el surtido de colores de los gráficos es inferior. Esto da como resultado un juego bastante «apagado», si lo comparas con *Cool Boarders 2* o *MTV Snowboarding*.

¿Movimientos y acrobacias? Las de siempre —larguísimas—, con unas cuantas piruetas nuevas. Además, no faltan los diferentes tipos de pistas y ejercicios para practicar todas las posibilidades del control: carreras de posición, de puntos, pruebas de habilidad, *half-pipes*, etc.

También se han mantenido los mamporros que se incluyeron en la tercera parte. Gracias a esto, podrás atizar a tus compañeros en la única gran novedad de *CB4*: ¡el modo para cuatro jugadores! ¡Cuatro! No funciona tan bien como el de *Sled Storm* (en realidad, nada funciona tan bien como en *Sled Storm*, tecnológicamente muy superior), pero es divertido. Si tienes un MultiTap, ya podrás atizar a tus amigos mientras bajas a todo trapo por una montaña enorme sobre un pedacito de madera...

En general, *CB4* está bien, pero no lo suficiente como para hacerte con él si ya tienes alguno de los anteriores *Cool Boarders*. El segundo título de la serie sigue siendo nuestro preferido, junto con *Sled Storm* (motos de nieve) y *Tony Hawk's Pro Skater* (monopatines, sin nieve). Aun así, si eres un incondicional de la colección, no te decepcionará. ■

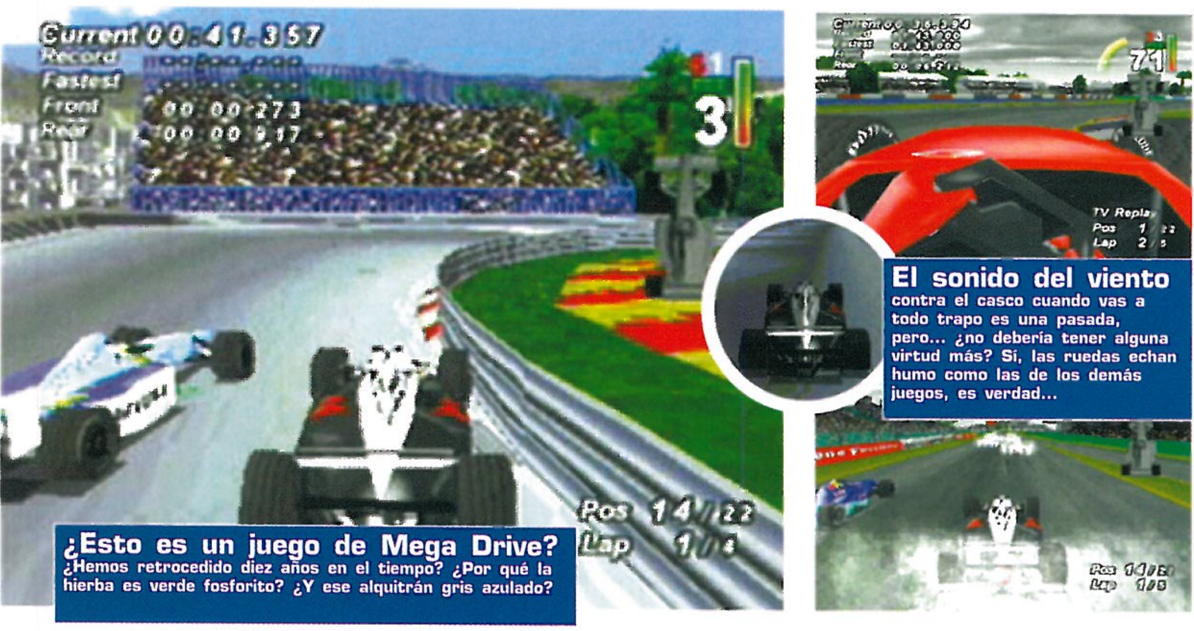
PlayStation Magazine — VEREDICTO

GRÁFICOS:	Bonitos, pero algo descoloridos	6
JUGABILIDAD:	Pistas demasiado estrechas, falta de libertad	7
ADICTIVIDAD:	Largo, variado y con modo para cuatro jugadores	8

CONCLUSIÓN
No es el mejor de la serie, y tampoco innova lo suficiente como para merecer la pena comprarlo pero, en todo caso, es un gran juego.




Los gráficos son tan terribles que incluso Mónaco resulta irreconocible. Jamás hubiésemos imaginado que veríamos un juego así en PSX. En el año 2000. En el siglo XXI. En un país civilizado...



¿Esto es un juego de Mega Drive? ¿Hemos retrocedido diez años en el tiempo? ¿Por qué la hierba es verde fosforito? ¿Y ese alquitrán gris azulado?

El sonido del viento contra el casco cuando vas a todo trapo es una pasada, pero... ¿no debería tener alguna virtud más? Sí, las ruedas echan humo como las de los demás juegos, es verdad...

EL MEJOR JUEGO DE FÓRMULA 1 DE N64 Y DE DREAMCAST POR FIN LLEGA A PLAYSTATION... ¡Y ES HORRIBLE!

F1 World Gran Prix'99

«Lo único bueno es la intro y el sonido del viento en el casco con la vista subjetiva»

DISTRIBUIDOR	Proein
FABRICANTE	Video Systems
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Castellano
PRECIO	8.990
NÚMERO DE JUGADORES	Uno a dos

NO TE LO PIERDAS SI TE GUSTA...

F1 '99
El mejor de la serie de Psygnosis, después del primero. Nada que ver con *F-1WGP*, puedes estar seguro.

Siempre lo hemos dicho: el famoso *F-1WGP*, de N64, al que los usuarios de la consola de Nintendo adoran con toda el alma, es un juego pésimo. Pero, naturalmente, nuestra competencia nunca ha estado de acuerdo con nosotros... Lo que jamás habríamos imaginado es que este juego se convertiría para PSX. Y menos aún: ¡que quedaría peor que en ningún otro soporte!

La versión de *F-1WGP* para Dreamcast no está del todo mal, aunque queda muy lejos de lo que es capaz de hacer la máquina de Sega; el juego de N64 es, sencillamente, patético, sin sensación de velocidad, sin apenas cuadros por segundo suficientes para encontrar la meta, con un control terrible... Pero es que el juego de PlayStation es de lo peorcito que hemos visto en la vida. A su lado, el polémico *F1'98* parece el mejor juego de carreras de todos los tiempos. Los peores gráficos que seas capaz de imaginar son mejores que éstos; el control es desastroso; el circuito, tan estrecho que resulta imposible no salirse de él en cada curva; los cuadros por segundo se reducen hasta casi congelarse por completo cuando hay muchos coches en pantalla... ¿Se puede hacer algo aún peor?

Pues sí: aún peor es que, después de todo eso, hay dos cosas geniales que deberían haberse aprovechado en un buen juego: una buena sensación de velocidad, la inclusión del sonido del viento en el casco con la vista subjetiva, y la licencia oficial de la FIA. ¡Qué desperdicio!

El juego (por llamarlo de alguna manera) es de Video Systems, que va de mano en mano y de boca en boca como la «Bien Pagá»: primero trabajó bajo órdenes directas de Nintendo, luego para la consola de Sega y ahora, en PSX, para Eidos. ¿Es que nadie les quiere? ¿Será, quizá, porque insisten en convertir la misma birria para todos los soportes? Desde luego, Eidos no tiene mucha suerte con sus fichajes. Y lo peor es que, tirando de licencia, Video Systems sacará más «juegos» en el futuro. Tierra, tráganos...

Nos gustaría encontrarle algo bueno a *F-1WGP*, de verdad, pero es que no hay manera. Bueno, sí, la intro. Una pasada. Cuando la ves, piensas «¡Jo, este juego es bestial!»

Después, cuando lo ves, te das cuenta de que, efectivamente, es bestial: está hecho por bestias salvajes. Gráficos peores que los de N64 y que funcionan aún peor, una licencia estupenda desperdiciada, coches que corren a todo trapo para estamparse en la primera curva, etc., etc., etc.

Es una verdadera lástima, un insulto, una vergüenza.

PlayStation Magazine VEREDICTO

GRÁFICOS:	Imperdonables. Parecen de Yaroze	2
JUGABILIDAD:	Ninguna, sólo tiene sensación de velocidad	3
ADICTIVIDAD:	Sólo por ver los pilotos y coches reales...	3

CONCLUSIÓN
Video Systems lo ha vuelto a hacer, pero aún peor. La intro te crea grandes expectativas, pero luego el juego decepciona. Hay cosas que no tienen perdón...



SOBRE 10


BIENVENIDO AL INFIERNO.
namco
COMBATES AÉREOS, REABASTECIMIENTOS
EN VUELO, PERSECUCIONES A LA VELOCIDAD DEL SONIDO,
ATAQUES ANTIAÉREOS Y UN MONTÓN DE MISIONES TEMERARIAS.
ACE COMBAT 3. ASÍ ES EL CIELO. TE LO MERECES.
PlayStation
Todo el PODER en tus MANOS
www.playstation-europe.com
Asistencia técnica 902 102 102. Información sobre juegos POWERLINE 906 333 888*
*Tarifa normal: 60 ptas./minuto + IVA (Lunes a Viernes de 8:00 a 20:00 h). Tarifa reducida: 49 ptas./minuto + IVA (resto de horario + festivos de ámbito nacional).
LA PIRATERÍA MATA A TUS HÉROES.
neGcon
1 Jugador
Tarjeta de Memoria 1 bloque
Función vibratoria compatible
DUAL SHOCK
"PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "DUAL SHOCK" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. ACE COMBAT (TM) 3 ELECTROESPHERE (C) 1999 of Namco Ltd., all rights reserved. Namco is a registered trademark of Namco Ltd

CONCURSO GRAN TURISMO 2

Agárrate fuerte al volante. Abróchate el cinturón de seguridad. Revisa las bujías y... ¡a correr! El mejor juego de carreras ha vuelto para que tú, que te crees un gran conductor, demuestres que Carlos Sainz no te llega ni a la suela de los zapatos. Pero, antes de meter la primera y de pisar el acelerador, descansa en boxes y contesta correctamente a las preguntas que te hacemos este mes y... ¡nos vemos en la meta!



LAS PREGUNTAS

1. ¿Cuántas compañías automovilísticas están representadas en *GT2*?
2. The Cardigans, Back Street Boys y Oasis son los nombres de tres grupos de música. Sólo uno de ellos ha participado en la banda sonora de *GT2*. ¿Sabes cuál es?
3. ¿Cuál es el número máximo de jugadores que puede jugar a *GT2*?
4. ¿Cómo se llama la mascota de Global Game?
5. ¿Entre cuántas opciones de carreras puedes elegir en la segunda entrega de *Gran Turismo*?
6. ¿Quién es el creador de los dos *Gran Turismo*?

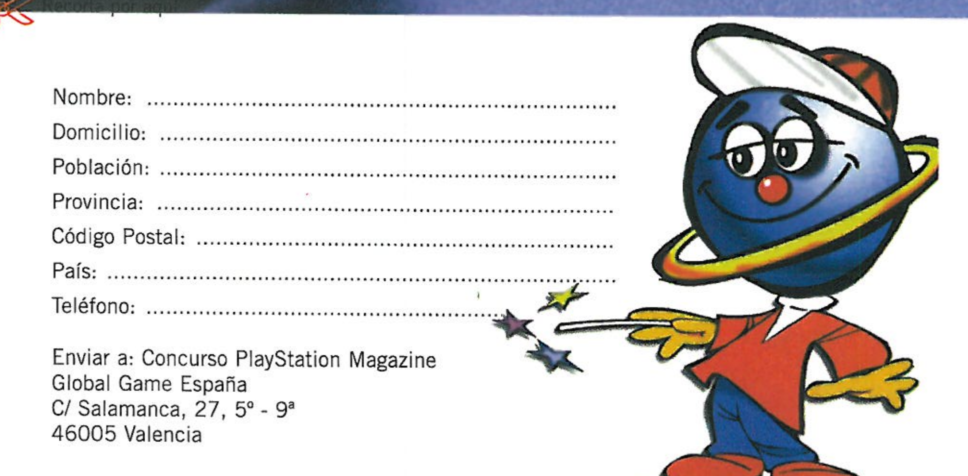
LOS PREMIOS

- Primer premio: un juego completo *Gran Turismo 2*, un porta CD PlayStation y una tarjeta de memoria de 8 MB.
- Segundo premio: un juego completo *Gran Turismo 2* y un porta CD PlayStation.
- Tercer a quinto premio: un juego completo *Gran Turismo 2*.

BASES DEL CONCURSO

- Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con trabajadores o colaboradores de la compañía Global Game y de MC Ediciones.
- No existen premios en metálico alternativos.
- Las respuestas deben recibirse en las oficinas de Global Game España antes del 29 de febrero de 2000. No se aceptarán reclamaciones por pérdida de Correos.
- El sorteo se celebrará el 1 de marzo de 2000.
- Sólo se aceptará un cupón por lector. No se admitirán fotocopias.
- El nombre de los ganadores se publicará en próximas ediciones de la revista.
- Los premios se retirarán en las tiendas Global Game más cercanas o se enviarán por Correo.

Recorta por aquí



Nombre: ....

Domicilio: ....

Población: ....

Provincia: ....

Código Postal: ....

País: ....

Teléfono: ....

Enviar a: Concurso PlayStation Magazine
Global Game España
C/ Salamanca, 27, 5º - 9ª
46005 Valencia

Mascotte Global Game

Respuestas:

1 ....

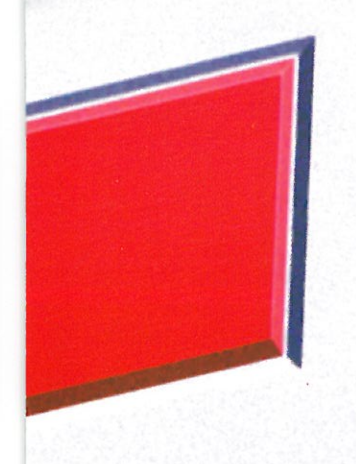
2 ....

3 ....

4 ....

5. ....

6 ....





GANADORES DEL CONCURSO

TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION

Ignacio Extremé Santos
(San Sebastián, Guipúzcoa)
Mª Carmen Baleato Pereiro
(Santiago de Compostela)
Ciriaco Manuel Eslobar Hernández
(La Orotava, Santa Cruz de Tenerife)
Pedro Durán Batista
(Las Palmas de Gran Canaria)
Diego González Cervera (Turis, Valencia)
Miguel Ángel Moya Cordero (Zaragoza)
José María Valle Martín (Valladolid)
Vicente Galván Sánchez (Santa Cruz de Tenerife)
Adrián Hernández Alonso (Cartagena, Murcia)
Javier Aguirre Sacristán (Madrid)

DIRECCIONES DE GLOBAL GAME EN ESPAÑA

• Madrid
Alcalá, 395
Tel. 91.377.22.88

• Madrid
Centro Comercial Alcalá Norte
Alcalá, 414
Local 45 1ª Planta
Tel. 91.406.10.69

• Madrid
José Abascal, 16
Tel. 91.593.13.46

• Valladolid
La Merced, 4 (junto Plaza Sta. Cruz)
Tel. 983.21.89.31

• Valencia
Centro Comercial Gran Turia
Xirivella
Tel. 96.313.40.67

• Valencia
Zona Xuquer
Próxima apertura

• Valencia -
Quart de Poblet
Pizarro, 5
Tel. 96.153.75.20

• Valencia - Alzira
Calle Mayor
Santa Catalina, 22
Tel. 96.24.55.107

• Albacete
San Antonio, 20
Tel. 967.19.12.11

• Las Palmas
Alameda de Colón, 1
Tel. 928.382.977

• Tenerife -
La Orotava
Alfonso Trujillo
Edificio Temait/3 -
Local 12
(Estación Guagua)
Tel. 922.32.61.14

• Tenerife - Sta. Cruz
Prolongación Ramón y Cajal, 7
Tel. 922.15.14.24

• Zaragoza
Sta. Teresa, 7
Tel. 976.56.36.69

• Vitoria/Gasteiz
Basoa, 14
Tel. 945.21.45.96

• Vitoria/Gasteiz 2
Próxima apertura

• San Sebastián/Donostia
Secundino Esnaola, 11
(barrio de Gros)

• Algeciras
Urb. Villa Palma Bloque 7 Local 1
Tel. 956.65.78.90

• Cartagena
Plaza Juan XXIII
Edificio Parque Central - Local n. 8
Tel. 968.32.14.46

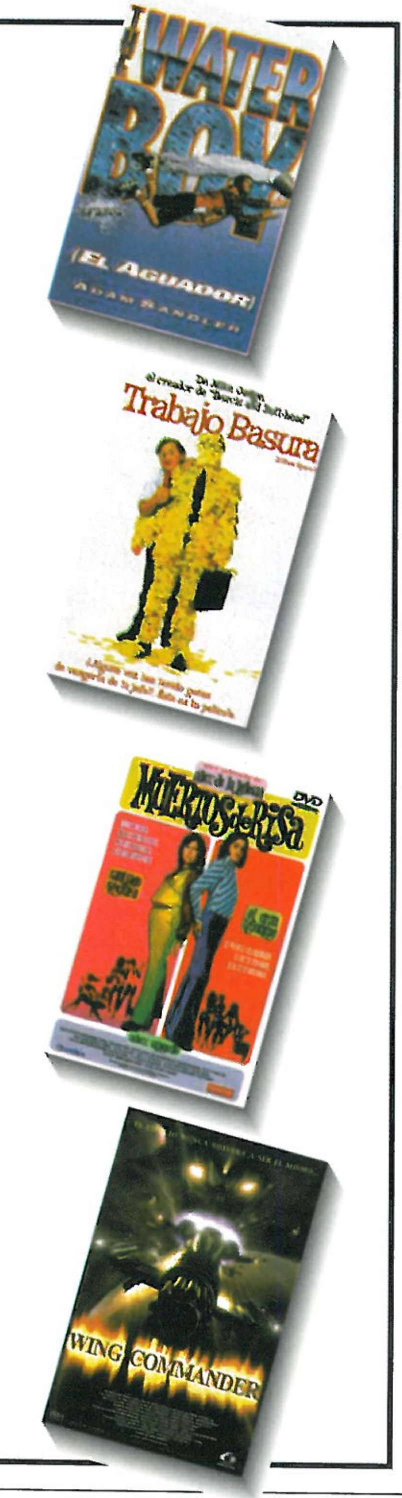
• Santiago de Compostela
Centro Comercial
Área Central
Local 25 B
Tel. 981.555.174

• Melilla
General Margallo, 5
Tel. 952.68.64.61

NO TODO EN EL MUNDO ES JUGAR A LA PLAY. ESO SóLO ES CASI TODO. SI EN ALGúN MOMENTO TIENES QUE DEJAR EL MANDO, POR LA RAZóN QUE SEA, APROVECHA EL TIEMPO PARA VER NUESTRAS SELECCIONES DEL MES

OTROS LíMITES

NOVEDADES EN VÍDEO



THE WATERBOY (EL AGUADOR)

Dirige: Frank Coraci
Interpreta: Adam Sandler, Kathy Bates, Fairuza Balk



El fenómeno de Adam Sandler es muy curioso. Es uno de esos actores cuya presencia en una película sirve para llenar las taquillas americanas, pero que sin embargo en Europa no acaba de cuajar. Fue cómico en el *Saturday Night Show* y es uno de los cómicos de moda en EE.UU., un tipo realmente simpático. En *The Waterboy (El Aguador)* interpreta el papel de Bobby, uno de esos tontos buenos que cae bien al público y de quien se cachondean todos los personajes de la película. Se dedica a proporcionar agua a los jugadores de fútbol americano de una universidad, hasta que un buen día comienza a demostrar su talento sobre el campo...

Comedia ligera con muchos toques de brillantez, rítmica, bien interpretada, con un humor sencillo para todos los públicos. Una crítica social estilo *Los Simpsons* que, sin mojarse demasiado en temas concretos, no deja títere con cabeza. Y al final, por supuesto, el tonto del pueblo es el más listo de la ciudad. Si te gustó este muchacho en *Un Papá Genial, The Waterboy* te encantará.

VEREDICTO: **Divertidísima, un poco ácida a veces y algo moralista (en el buen sentido)**



TRABAJO BASURA

Dirige: Mike Judge
Interpreta: Ron Livingston, Jennifer Aniston, Gary Cole

Los creadores de «Beavies and Butt-head» saltaron a la gran pantalla —y ahora a la pequeña, con la conversión de la peli para vídeo— para demostrar lo que son capaces de hacer con una comedia de oficina, el género más trillado por las teleseries americanas. El planteamiento de esta película ha pasado por la mente de todo ser humano asalariado alguna vez, especialmente por la gente de nuestra redacción: ¿qué pasaría si un día (harto de tu trabajo) decidieras pasar de tu jefe y hacer todo lo que te diera la gana? Esto es exactamente lo que hace Peter, el protagonista de *Trabajo Basura*. Una peli muy divertida que, con un bajo presupuesto y un reparto modesto —a excepción de la presencia de la señorita Aniston— consigue desencajar las mandíbulas más exigentes. Humor muy inteligente para gente no demasiado tonta. Una sátira estupenda y una idea genial (pero no la hagas en casa, ni en el trabajo...).

VEREDICTO: **Gags muy bestias que te darán dolor de mandíbula, personajes muy verosímiles, críticas agudas y situaciones al borde del caos**

8/10

MUERTOS DE RISA

Dirige: Álex de la Iglesia
Interpreta: Gran Wyoming, Santiago Segura



Muertos de Risa es otra sátira aplastante, esta vez española, que cuenta la historia del ascenso y el descenso de un par de humoristas profesionales que trabajan juntos. Las respectivas ganas de destacar del uno sobre el otro les llevan a continuas demostraciones de opulencia, falsa imagen, humillaciones y provocaciones a la envidia del otro. Una incisiva reflexión sobre los aspectos psicosociales más oscuros y negativos del español medio y, de paso, una crítica camuflada de dos humoristas reales de la época: Esteso y Pajares. Santiago Segura y Gran Wyoming, dos héroes de la contracultura de este país, dan vida a los personajes protagonistas poniendo en ellos todo su talento y su sello más personal. Una preciosidad de película, un retrato amplísimo de la sociedad española de dos generaciones muy diferentes y, ante todo, una historia para *morirse de risa*.

VEREDICTO: **Una de las vigas que sustentan el nuevo y próspero cine español. Imprescindible.**

8/10

WING COMMANDER

Dirige: Chris Roberts
Interpreta: Freddie Prinze Jr., Saffon Burrows



Wing Commander es una peli basada en la famosa serie de juegos bautizada con el mismo nombre. Sólo uno de ellos, la cuarta parte, ha salido para PlayStation, desarrollado y distribuido por EA, pero de eso hace bastante tiempo... El juego era una especie de película interactiva con actores de verdad, en el que se incluían algunos combates y misiones espaciales. El director creativo siempre dijo que en el futuro quería hacer un largometraje sobre la serie de juegos, y mira, lo consiguió. La peli está dirigida por el mismísimo Chris Roberts (directivo de EA), y cuenta con unos espectaculares efectos especiales que, por raro que parezca, reproducen con fidelidad las reacciones del fuego, el aire y la materia en el espacio. No esperes explosiones como las de *Star Wars*, porque éstas son realistas de verdad: sin oxígeno, con gravedad relativa, azuladas, que se consumen al instante... ¡Es genial! Bueno, si te gusta el realismo en estas pelis, claro. Lástima de malos (los Kilrathi), que son unos muñecos algo cutres...

VEREDICTO: **Una historia épica que, por primera vez en el cine, toma como base datos astronómicos reales y reacciones químicas verosímiles.**



NOVEDADES MúSICALES

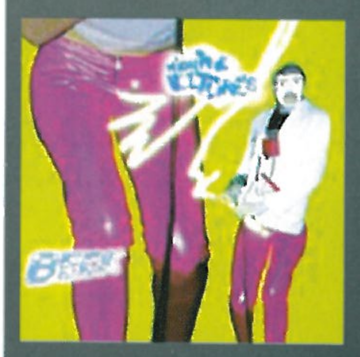


WILL SMITH
Willenium

El chico que pulió con *El Príncipe de Bell Air* nuestro hasta entonces apagado vocabulario, sigue su carrera con un éxito arrollador: rueda películas, graba discos y ya ha anunciado que se va a presentar dentro de diez años a presidente de los EE.UU. Bueno, eso habrá que verlo, pero ¿no se reían de Ronald Reagan?

En *Willenium*, un título entre narcisista e irónico, nuestro héroe de la tele pone todo su talento artístico (¿?) al servicio de la música para dar rienda suelta a su imaginación, cachonda y desenfadada. Tras los arreglos de sonido está su inseparable amigo, DJ Jazzy Jeff, responsable de gran parte del éxito del «fenómeno Will». Seguro que te acuerdas de él por aquello de «¿Qué pasa, Jazz? ¡Psssssst!»

VEREDICTO: **Indispensable para sus fans, y con el exitazo en Norteamérica de *Wild Wild West***
6/10



BECK
Midnight Vultures

Beck es uno de esos viajeros del sonido que rebuscan en el armario el disco más viejo de *country*, lo mezclan con la última tecnología, lo aderezan con el Hip-Hop más retorcido y rebelde, y lo salpican con un par de toques de Acid Jazz. El resultado de su trabajo han sido cuatro discos, en los que Beck vierte toda su genialidad. Han ilustrado con su música muchas bandas sonoras de películas, y todos los días oyes alguna canción suya en algún anuncio de la tele. Si te gustan las rarezas geniales o eres un fan de los *samplers* y del juego *Music*, deléitate con un maestro. Su cuarto disco, *Midnight Vultures*, no es como *Odelay* —su mejor trabajo hasta la fecha—, pero no deja de ser fantástico.

VEREDICTO: **Beck siempre sorprende, en cada segundo de cada canción. Cada disco suyo es una nueva joya**
8/10

NOVEDADES EN CINE

EL CORAZÓN DEL GUERRERO

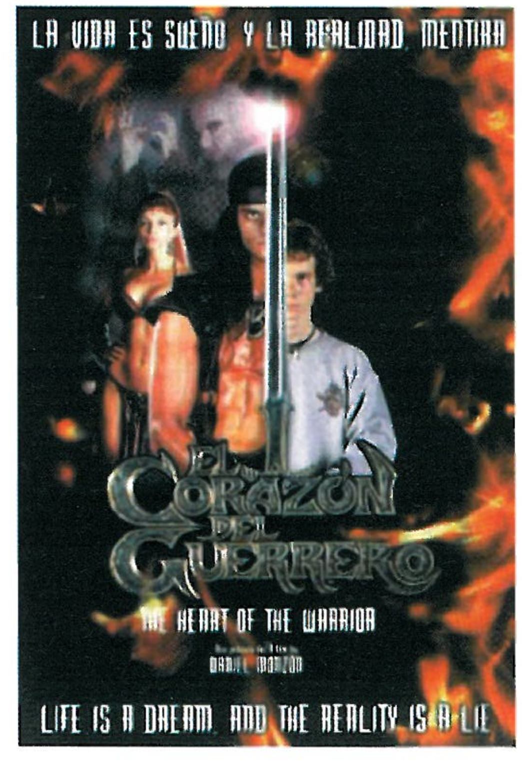
Dirige: Daniel Monzón
Interpreta: Fernando Ramallo, Joel Joan, Neus Asensi, Santiago Segura, Javier Aller

El pasado 21 de enero se estrenó *El Corazón del Guerrero* en todos los cines del país (o en casi todos, vaya), aunque nosotros tuvimos el honor de ser invitados por CF Altafilms para verla en la presentación para la prensa, en los cines Renoir de Barcelona, el día 11.

Se trata del primer trabajo del director español Daniel Monzón, ¡y vaya forma de debutar tiene el tío! ¿Qué hará cuando tenga experiencia? *El Corazón del Guerrero* no es sólo la película con los mejores efectos especiales generados por ordenador que se han hecho en este país, sino *la mejor película que se ha hecho en este país*, en todos los aspectos. Una fotografía alucinante, una dirección impecable, un reparto excelente, un argumento sólido... ¿De verdad esto se ha hecho en España? No nos lo creímos del todo hasta que no vimos a Santiago Segura en carne y hueso (especialmente carne, dicho sea de paso), cachondeándose de todo el mundo y repartiendo cortes a diestro y siniestro a las preguntas de los periodistas...

El Corazón del Guerrero cuenta la historia de Ramón (Fernando Ramallo), un muchacho que a través de un juego de rol —*Dragones y Mazmorras*, un juego a la vieja usanza, con un Master, un mapa y un dado de diez caras— comienza a tener una serie de sueños que se tornan cada vez más reales. En ellos, Ramón se convierte en Beldar (Joel Joan), un héroe medieval al más puro estilo Conan que lucha contra una maldición que se ha apoderado de él. Todo viene a cuento de la joya con forma de corazón de la que se ha apoderado, y que da nombre a la peli... Pero bueno, no te la vamos a destripar.

El problema aparece cuando los sueños del muchacho se vuelven tan reales que Ramón cree que en realidad el plano real es imaginario y viceversa. Como en *Matrix*, «la realidad no existe» es la idea recurrente que más veces aparece, en todas las formas y de todas las maneras. Una historia en la que realidad y ficción se confunden, planteando múltiples preguntas al espectador y sugiriéndole múltiples desenlaces. La respuesta a todas las incógnitas nos la dio el propio director al final de la película: «Ramón es un visionario». Y es que, en verdad, el personaje de Ramón es un héroe quijotesco encerrado en un mundo de personas que no le quieren entender, un ser capaz de ver la realidad más pura mediante la distorsión más abstracta... ¡Y todo ambientado en una peli de aventuras y humor! Intenta meter en una coctelera *Conan el Destructor, Willow, Matrix, El Club de la Lucha* y *Torrente: el Brazo Tonto de la Ley*, añádele un saco de calidad y otro de imaginación y ¡tachán! El resultado es algo capaz de dejar a Trueba, Almodóvar y compañía en el más absoluto de los ridículos.



Daniel Monzón, antiguo crítico cinematográfico —y un tío muy majo, por cierto—, ha debutado con unos conocimientos sobre cine prácticamente interminables. No falla absolutamente en nada, y gracias a su enfermizo perfeccionismo, *El Corazón del Guerrero* juega con la realidad y la ficción de mano en mano con la misma coherencia, ritmo y pulcritud que lo hacía *Matrix*. Monzón habla de lo que le gusta, lleva la película por donde le da la gana y cambia de carril como el más hábil de los domingueros en una autopista. Cada giro argumental encauza la historia en un nuevo género: aventuras, comedia, drama, *thriller* político, persecuciones, psicosis, paranoias, fantasías, humor del bestia... No dejarás de sorprenderte. Ni de reírte.





Uno de los aspectos que más nos han sorprendido —cuando, después de la peli, recordamos otra vez que era española, porque se nos olvidó durante más de una hora— ha sido la cantidad de secuencias con efectos especiales generados por ordenador que se han utilizado. Más de —agárrate— 130 secuencias tratadas digitalmente. Una cifra considerable si tenemos en cuenta que la película consta de unas 2.000 secuencias (que también es cifra récord, para ser española). Y los efectos están magníficamente bien integrados. Tanto, que muchos de ellos no parecen siquiera efectos especiales. Espectacular.

Pasarán muchos años antes de que veas algo como *El Corazón del Guerrero* en este paisecito, en el que *por fin* se ha hecho una película grande (no comparada con el resto del cine español, sino «grande en general»). Una obra maestra. Bravo, Dani.

VEREDICTO: **La mejor película española de todos los tiempos, sin lugar a dudas.**



NOVEDADES

LA MOMIA

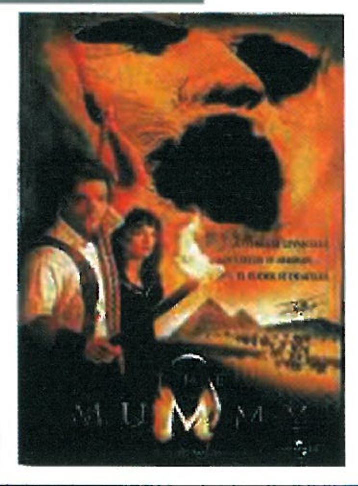
Dirige: Stephen Sommers
Interpreta: Brendam Fraser, Rachel Weisz, John Hannah

La Momia es un *remake* de una película de los estudios Universal de 1932 con el mismo título. Pero mientras en aquélla la forma de cautivar al espectador era la tensión dramática y la interpretación de Boris Karloff, en ésta se han utilizado unos espectaculares efectos especiales para crear una momia sobrenatural y poderosa, que aparece en forma de tormenta de arena para enfrentarse al arqueólogo Rick O´Connell (Brendam Frasier).

Con un gran sentido del humor, unos efectos especiales de lujo y una acción que te dejará sin aliento, *La Momia* resulta divertida y espectacular, ideal para disfrutar en el cine o en su formato más cercano: el DVD. No obstante, recuerda que la momia resucitará para acabar con todo aquel que ose perturbar su descanso... Cuidadín.

VEREDICTO: **No es un clásico, pero te ríes un rato y los efectos son geniales. Sólo un DVD puede hacer justicia a su calidad visual.**





AUSTIN POWERS 2 (LA ESPIA QUE ME ACHUCHÓ)

Dirige: Jay Roach
Interpreta: Mike Myers, Heather Graham, Mike Myers, Michael York,

El siempre genial Mike Myers regresa con la segunda parte de las aventuras del superagente secreto londinense con más marcha de todos los tiempos. En esta ocasión, el malvado Doctor Maligno (Mike Myers) le ha robado a nuestro héroe (Mike Myers) su «mojo» (la libido), y Austin tiene que recuperarlo con la ayuda de la guapísima agente Mari Fé Lación (Heather Graham). Bueno, también deberá salvar al mundo de paso, claro.

Se trata de una parodia bestial de un montón de pelis (en especial, las de James Bond) con personajes tan desternillantes como Gordo Cabrón —el enorme escocés con problemas gastroduodenales—, Mini-Yo —el clon enano del Dr. Maligno— o el propio Dr. Maligno.



Puede que la primera parte de las aventuras de *Austin Powers* no tuviera demasiado éxito en nuestro país, a pesar de la gran acogida que tuvo en Estado Unidos; pero está claro que el doblaje del señor Florentino Fernández ha dado la vuelta a la tortilla. Sí, justo ese Sr. Fernández, el tipejo de *El Informal* al que plagiamos todos los chistes. Una peli para partirse y un doblaje para mondarse. Si no la has visto, debes hacerlo; si la has visto, repite. Tres veces.

VEREDICTO: **Te morirás de risa aunque no quieras. Desternillante.**



PSM CONTRA...

FOO FIGHTERS

«¿ME HAS DISPARADO?», PREGUNTA DAVE GROHL, ANTIGUO BATERÍA DE NIRVANA Y CANTANTE DE FOO FIGHTERS. *PSMag* SE ENCOGE DE HOMBROS... QUE EMPIECE LA BATALLA

Nos encontramos en el centro de Notting Hill (Londres), donde dos hombretones están ensimismados en las curvas y emociones de *Wip3out*.

«Cuando grabamos el primer disco teníamos *2097* en el estudio, y se convirtió en algo obsesivo», nos cuenta uno de los hombretones, el Foo Fighter Dave Grohl. «Era genial, porque había una canción de Prodigy que nos tenía alucinados. No teníamos el CD, así que poníamos el juego y jugábamos mientras escuchábamos la canción.»

La nave del jugador dos cruza a toda pastilla la línea de meta... Con lo que *PSMag* se queda en un deshonroso segundo lugar.

«¡VENGA, HOMBRE!», grita Dave. «Te estoy esperando...»

Increíble. Por lo visto, Dave realmente ha jugado a esto antes, pero *PSMag* atribuye su derrota a los nervios y vuelve a arrojar el guante por segunda vez.





La presión de la competición se palpa en el ambiente, y Dave se dirige a *PSMag* para que le aconseje

«De acuerdo, como quieras». Dave se sitúa en posición. «Para disparar es el círculo, ¿no? ¿Sabes qué juego me encantó? ...¡Mierda! ¿Cómo se llamaba? ¿Aquel en el que eres un espía?»

Tal vez *Gex: Deep Cover Gecko*...

«Era un juego genial, de lo mejor que se ha hecho nunca...»

PSMag le dispara a la proa del Sr. Foo y con el turbo a toda potencia adelanta a Grohl, situándose en cabeza.

«¡Oooh, no! Era un juego muy japonés. Había esa cosa del dispositivo nuclear y tenías que salvar al mundo...»

¿Metal Gear Solid?

«¡Sí! Me encanta ese juego. Me dejó alucinado.»

Mientras tanto, *PSMag* consigue arañar un punto y empatar la partida. Ha llegado la hora de cambiar de juego.

«¿Estos son Wu-Tang Clan?», pregunta Dave.

De hecho, se trata del juego de *Wu-Tang, Taste The Pain*, ni más ni menos.

«No se me dan muy bien los juegos de lucha. A mí me va la paz y el amor. ¿Está Ol' Dirty Bastard en el juego?»

Pues claro.

«¡Vaya! ¿Es que luchan entre sí? Es raro que Wu-Tang Clan haya hecho un juego donde se pelean entre ellos mismos. Yo no lo haría. Con mis compañeros del grupo no. Me pone triste.»

Empiezan los mamporros y muy pronto *PSMag* domina la partida.

«VENGA DIRTY... Puedes hacerlo. Oooh... Me están poniendo a caldo. Raekwon te ha machacado. Levántate, Dirty, maldito vago hijo de...»

Uno se pregunta si Dave permitiría que Wu-Tang Clan tomara prestada una de las canciones de Foo Fighters e hiciera un remix con ella.

«Bueno, no creo que sea buena idea convertir el rock en música de baile. En primer luga,r porque esta última está tan estereotipada que sólo supone una forma más de ganar dinero, y en segundo lugar porque el rock debería ser tocado por músicos de rock, y no por teclados u ordenadores.»

PSMag, que por educación no menciona el remix que el propio Grohl hizo de un tema de Puff Daddy, conecta un devastador combo que deja a Ol' Dirty Bastard mordiendo el polvo.

«Joder... qué rápido. Eres bueno con esto... Probemos otra cosa. A mí me gustan los juegos espaciales, de coches y de aviones».

Pues poco hay por ofrecer. Mmm... ¿qué tal un *Quake II*?

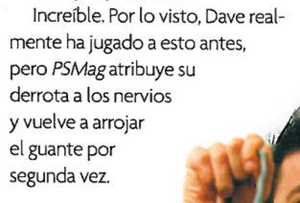
«Vale, por qué no...», dice encogiéndose de hombros. «Sabes... creo que ya va siendo hora de que alguien saque un juego de tiro al plato.»

¿Tiro al plato?

«Sí, ya sabes, dispararle a platos en el aire y cargártelos. Estoy participando en un torneo y tengo que practicar...»

No es ningún secreto que uno de los hobbies de Grohl es precisamente abatir platillos (ejem) voladores. Al fin y al cabo, ha mantenido una larga e intensa relación con el mundo de la ciencia-ficción. De hecho, el nombre de Foo Fighters proviene de un escuadrón de pilotos de elite que patrullaban los cielos en busca de ovnis en la década de los cincuenta.

«Y, sin embargo, aún no he visto la nueva película de *La guerra de las galaxias*. He visto la trilogía unas 6.000 veces, pero las películas que se basan en imágenes generadas por ordenador tienen algo que detesto. Si voy a ver una película quiero estar seguro de que sea una película y no algo que ha sido generado por una máquina. Además, Jar Jar Binks me pone enfermo. No lo soporto.»

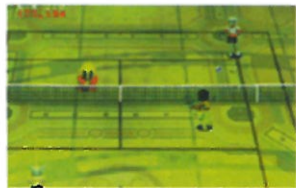


«El nombre de Foo Fighters proviene de un escuadrón de pilotos de elite que patrullaban los cielos en busca de ovnis»









Los Juegos. **El guante está arrojado. De arriba a abajo: *Wip3out, Quake II, Wu-Tang: Taste The Pain* y *Anna Kournikova's Smash Court Tennis***

Al igual que muchos chicos que crecieron en Estados Unidos de principios de los ochenta, Grohl lleva años dándole a los videojuegos.

«Primero fue *Pong*, luego *Pac-Man*, y después vino Atari», afirma, antes de quedar embelesado ante las delicias de *Quake II*. «Supongo que no puedo cruzar por este charco de materia viscosa verde, ¿verdad?»

Esto... seguramente no es una sabia decisión, indica *PSMag*, un segundo antes de que el marine espacial que aparece en pantalla se ponga a aullar.

«¡Venga! Pedazo de... ¡Vaya! ¡Puedes saltar! ¡Eso ha estado muy bien!»

Mientras tanto, *PSMag* saca la ametralladora y suelta una descarga mortal desde detrás de un desprevenido Dave.

«Cuando éramos unos críos. los videojuegos venían a simbolizar el status. Los chicos más enrollados tenían una Atari, y realmente cuando salió por primera vez era genial.»

¿Qué? ¿La que parecía una nuez?

«¡Sí! Aún tengo todos esos juegos. Pero todo era muy cuadrado y se parecía a *Pong*, excepto las personas. Entre las recreativas, *Galaga* siempre fue mi favorita. Fui a una escuela católica durante dos años y tenían una máquina recreativa con el videojuego *Galaga*. Me gastaba todos los centavos que tenía en esa dichosa máquina.»

Así que *Galaga* y el punk-rock fueron los aspectos que moldearon al joven Grohl... Sin embargo, hoy día, estas cosas tan primitivas han sido sustituidas por unos videojuegos de avanzadísima tecnología y el arrebato más melódico de los Foo Fighters.

«Creo que en los noventa sucedió todo. Estaba toda esa gente que vivió una revolución fascinante, el punk *underground*, pero en cierto modo se olvidaron de cantar. Se olvidaron de componer canciones que fueran, digamos, bonitas, y al final ambas cosas se fundieron.»

Ya sólo queda el reto final. Un juego que requiere a la vez una gran concentración y una destreza consumada. Se trata, evidentemente, de *Anna Kournikova's Smash Court Tennis*.

«Vaya...», exclama Dave. «Me parece que no he jugado a ningún otro juego de tenis aparte de *Pong*.»

Tranquilo, invita la casa... *PSMag* sirve de forma sublime, logrando un *ace*.

«Joder... ¿Quién es éste?»

Resultado final: 4 a 1 para *PSMag*. Juego, set y partido.

PUEDE QUE YA SEA UN POCO TARDE PARA LANZAR LOS PERIFÉRICOS OFICIALES DE *V-RALLY 2*, PERO MÁS VALE TARDE QUE NUNCA, ¿NO?

EVOLUTION CONTROL PAD

Esta cosa con tantos botones es mucho más que un mando analógico: se trata, en realidad, de un «Tilt Dual Analógico Shock». Pero no te asustes, que te lo explicamos.

En primer lugar, cuenta con todos los botones del Dual de siempre, y con los dos correspondientes motores que sirven para hacerlo vibrar. Además están los botones que no conoces: uno para regular la sensibilidad de los controles analógicos y otro que selecciona el modo de funcionamiento. Este modo puede ser digital, analógico/Dual Shock, NegCon y Tilt. Ya los conoces todos, ¿no? Para quienes anden mal de memoria, el modo «Tilt» es el que consiste en controlar las direcciones inclinando el mando hacia delante, atrás, a la derecha o a la izquierda.

Un montón de cosas, vaya. Lo malo es que... no todas funcionan bien. En realidad, ninguna funciona lo suficientemente bien. Los juegos en modo Tilt son incontrolables; en el modo analógico y el NegCon, que es cuando usas los *sticks*, te vuelves loco porque la superficie de éstos es bastante resbaladiza y siempre se te escapan los dedos; y en el modo digital, en el que usas la cruceta, también porque ésta no siempre hace lo que tú quieres.

El Evolution tiene un montón de funciones geniales que, si funcionasen bien, lo convertirían en un mando imprescindible. A un precio asequible. Pero ni el precio ni el funcionamiento son aceptables. Además, es realmente complicado de utilizar, y las instrucciones no ayudan en absoluto (escuetas y mal explicadas).

PRODUCTO: Evolution Control Pad
FABRICANTE: Gamester
DISTRIBUIDOR: Infogrames
PRECIO: 6.990



Completísimo, pero defectuoso en todos los modos de funcionamiento, complicado de utilizar, con unas instrucciones que no instruyen, bastante incómodo y muy caro.

4 SOBRE **10**

DUAL FORCE PSX ANALOGUE JOYPAD

Considerablemente mejor que el anterior. Un Dual Shock más o menos estándar, con funciones de Turbo y Auto. Sus cualidades son más sencillas y modestas que las del mando anterior, pero ofrecen resultados mucho mejores: la superficie de todo el pad es antideslizante, con lo que obtienes una mayor comodidad; la forma también es muy ergonómica, te sitúa todos los dedos en sus respectivos sitios y todas las combinaciones de botones resultan sencillas de manipular; los *sticks* analógicos están ligeramente horadados para que se ajusten bien las yemas de los pulgares, sin resbalar; y el precio es más que adecuado.

Su único defectillo son los botones digitales principales (X, Círculo, Triángulo y Cuadrado), que están ligeramente más duros que los del Dual Shock y no siempre cumplen su función por no apretarlos lo suficiente. Genial para juegos de carreras, especialmente. Como *V-Rally 2*, por ejemplo.

PRODUCTO: Dual Force PSX Analogue Joypad
FABRICANTE: Gamester
DISTRIBUIDOR: Infogrames
PRECIO: 2.990



Cómodo, adecuado, antideslizante, barato... Los botones principales son algo robustos, por lo que no resulta especialmente adecuado para géneros como la lucha o los *shooter*. Por lo demás, genial.

8 SOBRE **10**

OFFICIAL V-RALLY 2 STEERING WHEEL

PRODUCTO: Official V-Rally 2 Steering Wheel
FABRICANTE: Gamester
DISTRIBUIDOR: Infogrames
PRECIO: 9.990

El volante oficial de *V-Rally 2* no es, ni mucho menos, tan genial como el juego. De hecho, es bastante modesto en todos los sentidos. Su aspecto es lo mejor que tiene, aunque al natural da la sensación de ser más pequeño de lo que te gustaría. Apenas pesa, por lo que te verás obligado a fijarlo con las sujeciones pertinentes a una mesa (lo bueno de los volantes más pesados es, precisamente, que no tienes que fijarlos a ninguna parte). No tiene ventosas tampoco, así que no hay más remedio que utilizar los adaptadores que incluye el paquete. Y claro, si lo que quieres es echar una partida de diez minutos, no vas a utilizar cinco para ponerlo y quitarlo todo después...

Es compatible con todos los juegos, como cualquier volante, porque soporta los modos digital, analógico, Dual Force y NegCon. Sin embargo, no funciona bien con ninguno de ellos por defecto. Para poder controlar correctamente un juego como el propio *V-Rally 2,* por ejemplo, tendrás que activar el modo Dual Force y regular con los controles de intensidad de giro al mínimo. Y todo esto para que funcione, más o menos, como cualquier otro volante.

El ángulo de giro es muy amplio —180°—, pero la resistencia al giro es mínima, lo que hace que siempre gires más de lo deseado en cuanto vas un poco rápido o te pones nervioso. Además, las vibraciones responden a un solo motor, y no dos como deberían ser. Este motor es tan pequeño como el de un mando normal, así que la vibración de todo el volante es la mitad de la de un mando. Totalmente imperceptible.

El sistema de cambio de marchas funciona mediante aletas laterales estilo Fórmula 1, algo extraño tratándose del volante oficial de un juego de rallies, ¿no? Y los pedales son bonitos y correctos, pero nada más. La modestia ya tiene nombre: Official V-Rally 2 Steering Wheel. ■





No pesa, no tiene apenas resistencia al giro, es incómodo, no hay más remedio que montarlo en la mesa cada vez que juegas, su funcionamiento por defecto es inadecuado para casi todos los juegos... Completo, pero excesivamente modesto.

7 SOBRE **10**

OFFICIAL V-RALLY 2 MEMORY CARD (1 Mb)

Una tarjeta de memoria como otra cualquiera, pero con esta pinta. Una preciosidad, ¿verdad? Si no sabes qué tarjeta elegir para guardar todos los circuitos que has editado en el modo de creación de pistas de *V-Rally 2,* ya sabes cuál es la solución.

PRODUCTO: Official V-Rally 2 Memory Card (1Mb)
FABRICANTE: Gamester
DISTRIBUIDOR: Infogrames
PRECIO: 2.490

Un precio normal, un aspecto estupendo y el mismo espacio que las tarjetas de Sony. Parece funcionar tan bien como las oficiales, aunque... ¿quién sabe cuánto puede tardar en fallar una tarjeta? ■



Una tarjeta normal, con el aspecto del coche de portada de tu juego de rallies preferido.



¡Suscríbete!

A PLAYSTATION MAGAZINE Y PARTICIPA EN EL SORTEO DE...

PlayStation Magazine

Deseo suscribirme a *PlayStation Magazine* por un año (12 números) al precio especial de 8.190 ptas. (30% de descuento sobre el precio de portada) y participar en la promoción vigente. (Europa: 11.745 ptas. Resto del mundo: 14.475 ptas.)

Nombre y apellidos: ....
....
Calle: ....
Población: ....
Provincia: .... C.P.: ....
Teléfono ....

Forma de pago

☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.
☐ Tarjeta de crédito
☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

N.º ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Nombre del titular: ....
Caducidad: ....
Firma:

Domiciliación bancaria (excepto extranjero)

Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros:
Calle: ....
N.º: .... Población: ....
C.P.: .... Provincia: ....
N.º ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
(Clave del banco) (Clave y número de control de la sucursal) (N.º de cuenta o libreta)

Nombre del titular: ....
de la cuenta o libreta: ....

Ruego a Uds. se sirvan tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a **MC Ediciones S.A.**

Firma del titular

............., a .... de .... de 200 ...
(Población) (Fecha) (Mes)

Recorte por aquí

y PlayStation son marcas comerciales de Sony Computer Entertainment Inc.

Diez lotes de dos megajuegos Platinum. Toma nota: *Tekken 3 i Medievil.*





Remite el boletín adjunto por carta o fax a:
MC
MC Ediciones, S.A.
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 BARCELONA
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63
o escribe a: suscripciones@mcediciones.es

¿NO LOGRAS TOMAR LAS CURVAS DE LOS NUEVOS CIRCUITOS SIN ABOLLAR LA NAVE? TE EXPLICAMOS CÓMO DOMINAR LAS VELOCIDADES EXTREMAS Y LOS PEORES ÁNGULOS DE *WIP3OUT*.

16 curvas peligrosas de Wip3out

CURVA 01

PORTO KORA - LAS CHICANES

No hace falta alarmarse con las chicanes de Porto Kora. Aunque, en general, las chicanes de Wip3out son sinónimo de peligro, en este caso el problema es que uno tiende a reducir la velocidad sin que sea necesario. De hecho, en este circuito es posible atravesar en línea recta todas las curvas de la chicane si entras en ella de forma correcta. El truco está en guiarte con los power-up situados a la izquierda [1] de tu trayectoria de aproximación. Ve directo hacia ellos para poder atravesar volando [2] toda la chicane. ■

1


2


CURVA 02

MEGA MALL - LOS SALTOS DEL TÚNEL

Los saltos consecutivos de estos túneles pueden suponer un viaje algo brusco. Son bastante estrechos, así que, a no ser que circules completamente solo, te queda poco espacio para ocupar la posición central. [1] Al principio pégate a la pared de la izquierda para pasar por encima de los turbos y no perder potencia. Después del primer bache, colócate a la derecha. Estos saltos [2] aparecen bruscamente, pero no tengas miedo porque entre uno y otro no hay curvas peligrosas. Limítate a levantar el morro de la nave para sobrevolarlos con más facilidad. ■

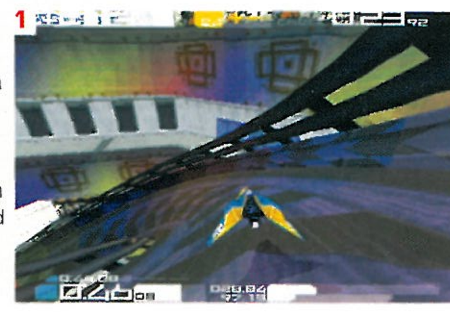
1


2


CURVA 03

MEGA MALL - LA ESPIRAL DESCENDENTE

Una sección esencial de este circuito, en la que se decide la carrera. Acércate desde la derecha [1] pasando por encima del turbo. A no ser que lleves una velocidad espectacular, puedes tomar la curva y girar todo el tramo yendo por el centro de la pista. Esta espiral [2] es un buen sitio para adelantar a tus rivales, porque las otras naves acostumbran a tomarla lentamente. A medida que aumentes de velocidad las curvas te parecerán más estrechas, así que aparta un instante el pie del acelerador. En la base de la espiral levanta el morro de la nave porque la pista vuelve a quedar nivelada. ■

1


2


CURVA 04

SAMPA RUN - LA PRIMERA CURVA DIFÍCIL

Es posible entrar en esta primera curva a toda velocidad, pero tendrás que determinar correctamente la trayectoria seguida. Esta curva aparece cuando estás a punto de alcanzar la plena potencia [1] y forma una incómoda espiral ascendente. Dale al freno de aire justo antes de llegar a la base de la pendiente y podrás deslizarte curva arriba. Si te sientes indestructible, aumenta la marcha con el hiperpropulsor [2], pero no te pases. Desde aquí hasta la parte llana es un paseo. ■

1


2


CURVA 05

SAMPA RUN - LA TERCERA SECCIÓN DEL TÚNEL

En esta sección hay una curva a la derecha prácticamente ciega. Es un viraje extremadamente cerrado, que además forma una espiral ascendente; en un momento dado dejas de ver la luz del exterior y es difícil calibrar la línea de tu trayectoria porque casi no se ven las flechas que indican la dirección. Entra desde la derecha [1] y gira a la izquierda antes de deslizarte a la derecha con ayuda del freno de aire [2]. La verdad es que para tomar correctamente esta curva hay que tener muy claro el momento de girar. Después viene un ángulo a la derecha muy peligroso, en el que tienes que volver a usar el freno de aire.

1


2


CURVA 06

STANZA INTER - EL ATAJO DE LA IZQUIERDA

Después de las primeras dos curvas puedes elegir entre pasar por un túnel serpenteante o por un pasaje estrecho: ve por este último [1] porque el túnel está demasiado oscuro para atravesarlo a gran velocidad. En el atajo de la izquierda recupera velocidad y prepárate para una sucesión de bajadas muy fuertes. Mantén el morro de la nave levantado porque te espera una chicane bastante peligrosa. Empieza a tomar la curva suave que gira a la derecha, justo antes de pasar bajo la señal roja de Avance [2]. Luego, con la misma suavidad, dobla a la izquierda por la parte interior de la curva y entra en la siguiente recta adelantando a las naves que salen del túnel.

1


2


CURVA 07

STANZA INTER - LA RAMPA DE LA CHICANE

Tras rebasar la bifurcación de la izquierda (o la de la derecha) y un par de curvas cerradas, es posible volar a toda pastilla hasta la línea de meta [1]. Si sabes pulsar los botones con rapidez podrás atravesar la estrecha chicane que desemboca en el tramo ascendente. Cuando veas la chicane, acércate a la pared de la izquierda para subir la pendiente sin reducir velocidad y sin dar giros bruscos [2]. Al llegar arriba alza el morro de la nave para no tener que frenar al tomar la siguiente curva a la derecha.

1


2


CURVA 08

HI-FUMI - CUIDADO: CURVA EN ÁNGULO RECTO

Lo más difícil de este giro a la derecha en ángulo recto es el acercamiento. Cuando te aproximas, el circuito ya se curva ligeramente hacia la derecha, por lo que es difícil apreciar el ángulo de la siguiente vuelta y es complicadísimo determinar la trayectoria que debes seguir. Si tomas la curva más suave desde una posición central estarás en condiciones de continuar sin problemas [1]. Al ver la señal de seguridad trasládate a la izquierda y dale fuerte al freno de aire de la derecha. Si no basta con esto, mantén la línea central de ca-rrera y utiliza los dos frenos para reducir la velocidad [2]. Perderás tiempo, pero menos que si tuvieras un accidente.

1


2


CURVA 09

HI-FUMI - EL TÚNEL DE UNA SOLA CALZADA

Si entras en este túnel a toda velocidad lo lamentarás. Al principio pégate a la pared de la izquierda porque el túnel se dobla hacia ese lado [1], pero en cuanto llegues al tramo recto ponte en medio de la pista porque la siguiente curva es bastante complicada. Puedes girar sin usar los frenos de aire, lo que quizás haga oscilar demasiado la cola de la nave, pero también puedes pulsar brevemente el botón que reduce el impulso para bajar la velocidad. Este túnel es demasiado estrecho y no puedes permitirte errores. Además, adelantar es imposible [2]. Ni lo intentes, y apártate si ves que te acercas a la cola de una nave rival.

1


2


CURVA 10

P-MAR PROJECT - LA CURVA EN TERRAPLÉN

Después de los primeros virajes, que son suaves, habrás aumentado la velocidad y te toparás con esta brusca curva ascendente a la derecha [1]. No hace falta que reduzcas la velocidad, porque la propia pendiente ya te hará perder un poco. Colócate a la izquierda a la entrada de la curva y verás cómo se ensancha la carretera. Lo que al principio parece un giro muy cerrado resulta fácil de superar [2]. Cuando hayas determinado la trayectoria de giro más cómoda, podrás usar el hiperpropulsor para mantener la velocidad. ■

1


2


CURVA 11

P-MAR PROJECT - UN SALTO ESPECTACULAR

Para superar esta altísima pendiente tienes que calibrarla bien. Es un buen punto para adelantar a tus oponentes, porque sobrevolando los turbos de hace un momento [1] habrás aumentado la velocidad. Levanta el morro de la nave mientras desciendes rápidamente hacia la pista [2]. Al aterrizar te espera una difícil sucesión de curvas y tendrás que bajar enseguida la velocidad para poder rebasarla sin consecuencias. A diferencia de la otra pendiente del circuito P-Mar, no podrás superar estas vueltas sólo con ayuda del hiperpropulsor. ■

1


2


CURVA 12

MANOR TOP - UNA SALIDA DIFÍCIL

El circuito Manor Top es poco corriente, porque es mejor no salir disparado con la ayuda de un turbo. Al final de la primera recta hay una curva a la izquierda bastante difícil [1] que puede aparecer con demasiada rapidez. Si te atreves a superarla, circula por la línea central, usa los dos frenos de aire y tira del lado izquierdo. De este modo podrás doblar la curva y sobrevolar el power-up que hay a la derecha [2]; es mejor esto que pasar por el turbo, que está colocado en un punto más inaccesible. ■

1


2




CURVA 13

MANOR TOP - VUELTAS A LA DERECHA

Al ver las señales de dirección azules y blancas [1], concéntrate en la próxima serie de curvas peligrosas. Puedes usar un freno de aire en cada vuelta, pero si llevas un mínimo de velocidad descubrirás que puedes doblarlas con ayuda de los dos frenos. Es posible atajar algunas de estas vueltas porque hay un hueco entre los postes y la parte interior de cada viraje. En las otras, da un giro abierto y rodea la curva deslizándote con un ángulo estrecho [2]. ■

1


2


CURVA 14

TERMINAL - LA ESPIRAL ASCENDENTE

Llegarás a este tramo después de haber rebasado la recta inicial sin demasiadas dificultades. Acércate desde la derecha y vira a la izquierda para situarte en la línea interior de la pista durante toda la subida [1]. Hay turbos colocados a intervalos regulares que te permitirán continuar navegando [2]. Pulsa el hiperpropulsor y ve con cuidado porque el acceso al tramo inferior de este circuito es bastante complicado. Cuando llegues a lo alto de la pendiente, ajusta la inclinación de la nave para no aterrizar en la recta con demasiada velocidad. En las curvas que vienen a continuación tendrás que controlar perfectamente tu vehículo. ■

1


2


CURVA 15

TERMINAL - UN TÚNEL PELIGROSO

Tras superar la recta que viene a continuación de la espiral ascendente, entrarás en lo que parece un túnel normalito [1]. Aunque este primer túnel es bastante complicado, se ve fácilmente al acercarse. El problema viene cuando vas por la mitad del túnel, donde hay un brusco giro a la izquierda. El ángulo interior de la curva sobresale durante bastante tiempo, por lo que no vayas por esta parte del túnel, sino que es mejor que te acerques a la curva desde la línea central y luego uses los frenos de aire para girar en el tramo final del viraje. Así podrás sobrevolar el power-up de la derecha. ■

1



CURVA 16

TERMINAL - UNA CURVA ESTRECHA

Los problemas de esta vuelta a la derecha tan complicada aumentan debido a su estrechez, que deja muy poco espacio para cometer un fallo. Si consigues bordearla pero llevas demasiada velocidad, te encontrarás enseguida con un túnel bastante peligroso. Más pronto o más tarde chocarás, pero intenta mantener la línea de carrera.

¿Un truco rápido? Usa los dos frenos de aire para reducir un poco la velocidad y recuperar el control al tomar la curva [1]. Mantén el morro de la nave bajo mientras estés girando y así recuperarás velocidad para introducirte en el túnel sin problemas. ■

1



TODA UNA FLOTILLA

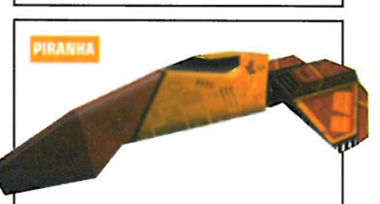
Feisar La nave favorita de los principiantes. No es el vehículo más veloz del mundo, pero es de construcción sólida y de manejo sencillo. Además, la aceleración es rápida por lo que es fácil recuperarse tras los frecuentes roces y vuelcos que siempre acompañan a los novatos.



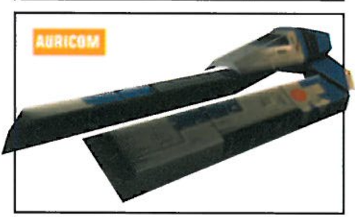
Goteki45 Gracias al escudo de fuerza de este macizo mamotreto podrás abrirte paso entre tus rivales. Va bien para aprender a pilotar, pero ahí se acaban sus cualidades. Una nave basta y poco refinada.



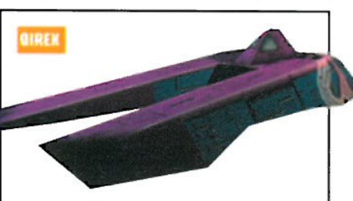
Aq-systems La precisión del control de esta nave te ayuda a tomar tantas curvas difíciles como desees y te permite conducir con fluidez. Sin embargo, le falta ese detalle que supone la victoria contra rivales más entrenados.



Piranha La calidad del manejo de esta nave proporciona una conducción suave, especialmente potente en los tramos más fáciles y en las curvas más abiertas. Sin embargo, su escudo de energía es insuficiente para defenderte de los rivales más bruscos. Con ella puedes lucir tu talento como piloto pero es mejor evitar los embotellamientos y las colisiones.



Auricom Vale la pena dar una vuelta con la Auricom porque es muy versátil y alguna vez, pasito a pasito, consigue ganar la carrera. No obstante, cuando la usas mucho ves que le falta chispa en todos los ámbitos, por lo que resulta menos divertida.



Qirex Reservada para los jugadores veteranos y los grandes expertos. Es grande, resistente y rápida, y su gran envergadura es una ventaja añadida. Lo malo es que tiene un ángulo de giro muy ancho que complica el uso de la potencia en las curvas y las chicanes.



Assegai Esta excelente nave es rápida y muy manejable, perfecta en manos de un experto. Un piloto que esté aprendiendo puede sentirse el rey del mambo si hace un buen recorrido con este vehículo. Pero hay que ir con cuidado, porque tiene un escudo frágil que facilita los choques y los incendios.

ASSEGAI

Icarus ¡Alerta: nave oculta! Un vehículo tan secreto que ni siquiera Psygnosis ha sido capaz de proporcionarnos una imagen. A pesar de su poca vitalidad, la Icarus puede alcanzar velocidades extremadamente altas que dejan al resto de la flota contemplando su parte posterior. ■



¿ESTÁS HARTO DE NO PODER IMITAR LAS COMPLICADAS PIRUETAS DEL *SKATER RADICAL* TONY HAWK? CON ESTA GUÍA DESCUBRIRÁS CÓMO CONSEGUIR LAS CINTAS DE VÍDEO OCULTAS Y CÓMO RECOPILAR LAS LETRAS DE «SKATE»

Tony Hawk's Skateboarding

EL ALMACÉN: WOODKLAND HILLS

LAS LETRAS DE «SKATE»
[S] Atraviesa de un salto el hueco que hay entre las dos rampas en la parte izquierda del almacén. Está chupado.
[K] Después de llevarte la S, gira a la derecha y márcate un 180 junto a la pared. Recoge la K y aterrizarás en la posición ideal para llevarte la siguiente.
[A] Esta letra se balancea encima del taxi parado.
[T] Mantén la velocidad e intenta rebasar el *halfpipe* de enfrente. Puedes intentarlo con un gran *ollie* y quizás también con un 360 para sumar algunos puntos.
[E] Para acabar, súbete al *lip* que hay en la parte izquierda del suelo, cerca de la primera rampa por donde has bajado. Frena bruscamente y podrás hacerte con esta última letra.

S


K


A


T


E

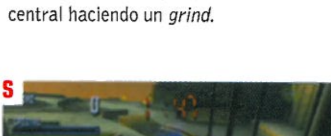

EL VÍDEO OCULTO
Es muy fácil, pero espectacular. [1] Baja la rampa de la derecha desde el punto de partida y márcate un gran *ollie* al lado del *pipe* [2] para romper y atravesar el cristal, cruza el cuarto secreto y llévate la cinta al pasar. ■

1


2


ESCUELA: MIAMI

LAS LETRAS DE «SKATE»
[S] Gira a la izquierda cuando hayas rebasado el primer salto y baja las escaleras manteniéndote siempre a la izquierda. Súbete al raíl y baja haciendo un *grind*; llévate la letra mientras desciendes.
[K] Pasa las escaleras y usa las dos mini-rampas para saltar hasta esta letra.
[A] Mientras superas este salto, mira la cartelera de la izquierda y súbete al segundo raíl.
[T] Es fácil porque se ve a varios kilómetros. Atraviesa el *halfpipe* y súbete a la pared del final.
[E] Para recoger la última letra pasa entre los dos estanques y recorre el raíl central haciendo un *grind*.

S



K


A


T


E


EL VÍDEO OCULTO
Ve a la derecha del tejado y sube la rampa hasta la parte alta. Agáchate entre los raíles y salta desde la rampa de la izquierda hasta la [1] azotea. Baja con un *grind* o súbete al toldo con un *ollie*. Márcate otro *ollie* para colocarte cerca del final [2] y llévate el vídeo. ■

1


2


GALERÍA COMERCIAL: NUEVA YORK

LAS LETRAS DE «SKATE»

[S] Después de la segunda pendiente, súbete al raíl de la izquierda con un *ollie* y toma la letra al pasar.

[K] Desvíate a la derecha cuando atravieses el cristal de la entrada. La letra está escondida en un arbusto. Para conseguirla ve con un *grind* hasta el final de los tubos de esta planta.

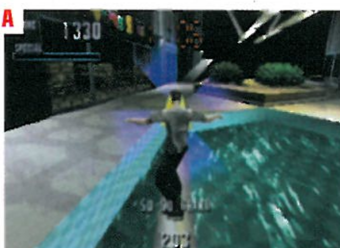
[A] Baja a este piso antes de que los ascensores se llenen de agua y recorre con un *grind* las vigas blancas que cruzan la zona inundada. Cuando pases, llévate la letra.

[T] Después de pasar junto a los ascensores, sube con un *ollie* al bloque central y recorre con un *grind* el arco que hay pasado el cartel de la galería.

[E] Basta con marcarte un *ollie* sencillo desde la primera rampa en el momento en que sales al aire libre.


S


K


A

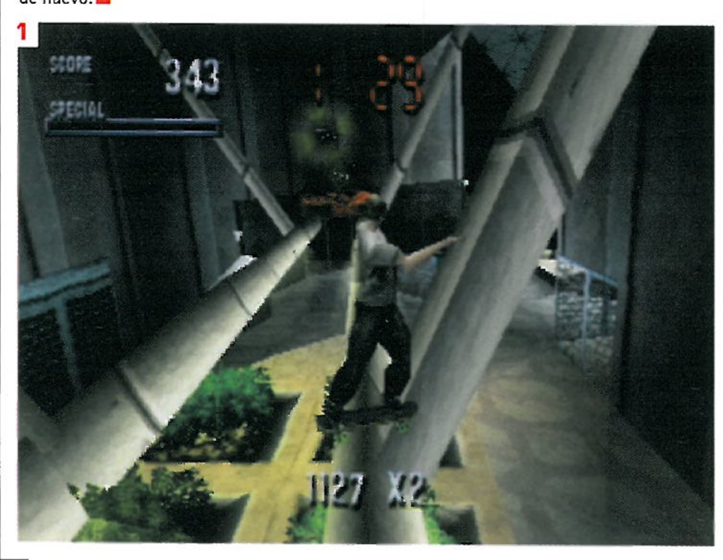

T


E

EL VÍDEO OCULTO

Las cintas ocultas empiezan a ser difíciles de localizar. Atraviesa la puerta de la galería y avanza por la derecha en dirección a la letra K. No toques el agua y deja atrás la rampa y el coche rojo de la derecha. Ahora viene lo difícil. Da un gran salto hasta la rampa del final y aterrizarás sobre las vigas blancas que cruzan el estanque de abajo.

[1] Haz *grind* durante todo el camino hasta la salida y márcate un *ollie* para llegar hasta el vídeo. Si te equivocas tendrás que volver a pasar entre las cascadas e intentarlo de nuevo.



1

EL CENTRO URBANO: MINNEÁPOLIS

LAS LETRAS DE «SKATE»

[S] Antes de nada, salta desde la rampa y ve directo a la plataforma, salta al fondo con un *ollie* y recorre el raíl con un *grind*. Al final tendrás que marcarte otro *ollie* para conseguir esta letra sin problemas.

[K] Tras agarrar la primera letra, sigue la pista hasta el lado derecho y busca el edificio que tiene una fachada de cristal. Atraviesa la ventana y sube a la rampa para obtener esta letra, que está arriba de todo. Vuelve a atravesar la ventana con un *ollie* para sumar una buena cantidad de puntos.

[A] Da un vuelco desde el punto de partida y sube con un *ollie* a la plataforma del fondo. Para descubrir esta letra, mira el cable eléctrico de arriba, ponte a la izquierda y gira cuando llegues a la próxima rampa. Bajo el cable hay una gran rampa que puedes aprovechar para marcarte un *ollie* y un *grind*.

[T] Súbete a la parte posterior del camión que está aparcado junto a la pared, baja con un *ollie* y atraviesa la ventana. Para localizar la letra T sigue el camino que conduce al tejado.

[E] Seguramente es la letra más fácil de este nivel. Sigue el camino que lleva al *bowl* donde hay una fuente y salta a la parte alta.

S


K


A


T


E

EL VÍDEO OCULTO

Aquí se complica otra vez el nivel de acrobacias. Da un vuelco desde la posición inicial y salta hasta el siguiente nivel. Mantente a la izquierda hasta que veas el camión, súbete a la parte posterior y atraviesa la ventana con un *ollie*. Sube hasta el tejado sin tocar el toldo de cristal, en dirección al hueco que hay enfrente. Te encontrarás ante un pequeño *bowl*. Aprovecha los *lips* para ganar velocidad y corre hacia la salida que está a la izquierda. La cinta de vídeo está en el exterior, y puedes llevártela al pasar por su lado y aterrizar [1] en otro *bowl*, donde obtendrás algunos puntos adicionales. Si no consigues subir al tejado perderás todo el tiempo disponible intentando recuperar tu posición.


1

EL EMBOTELLAMIENTO DE LA COLINA: PHOENIX

LAS LETRAS DE «SKATE»

[S] La primera letra es fácil de obtener. No toques los *pipes* de la derecha y esquiva los bordillos hasta llegar a la primera rampa. Verás la letra flotando sobre el *lip*. Súbete encima con un *ollie*, toma la letra y recorre la pared del otro lado.

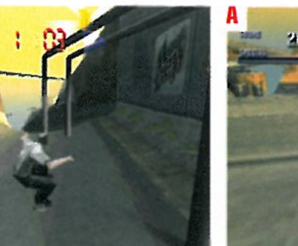
[K] Bajo los arcos verás otra pequeña rampa que lleva hasta un par de *pipes* encima de los cuales está la K. Para hacerte con ella te bastará con marcarte un espectacular *grind*.

[A] Puedes conseguir esta letra de dos maneras. Una consiste en dirigirte a la derecha del *halfpipe*. También puedes voltear y seguir la pequeña rampa que va hasta la izquierda de los arcos. En lo alto verás un *pipe*; sube hasta el piso alto haciendo *grind* y márcate una pirueta junto a la pared para conseguir esta letra.

[T] En el piso bajo, atraviesa corriendo el túnel que va hasta el pilar de la torre y verás la T delante mismo.

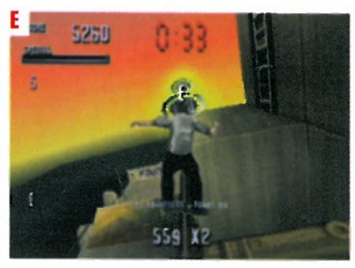
[E] Este tramo es difícil. Manente a la derecha antes de que la pista baje y haz una pirueta para llegar al nivel más alto. Gana velocidad pasando entre los bordes del *pipe* y cuando vayas bien rápido súbete al *halfpipe* de la derecha para aterrizar sobre el *pipe*. Sigue con un *grind* hasta el final y te convertirás en el afortunado poseedor de la última letra.


S


K


A

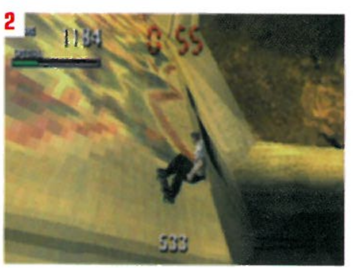

T


E

EL VÍDEO OCULTO

La opinión popular dice que ésta es la cinta más difícil de conseguir de todo el juego, porque se necesita dominar el *grind* como un experto. Cuando pases por el lado izquierdo del arco de piedra, súbete a la rampa y haz *grind* sobre la plataforma plana donde has encontrado la letra A. Al final, verás otro cable a la izquierda, haz *grind* por el otro lado [1] y recorre la pared [2] para rebasar el hueco donde no hay rampa. Súbete de un salto a lo alto de la columna de piedra, deja atrás la señal y recorre la pared, rebasando el segundo hueco, hasta alcanzar la gran pendiente del final. Acércate ligeramente a la derecha y, si llevas suficiente velocidad, podrás alcanzar el vídeo que está en lo alto de la columna del centro. Si no lo atrapas, tendrás que repetir todo el recorrido, porque no te da tiempo a volver atrás. ■


1


2

LAS CALLES: SAN FRANCISCO

LAS LETRAS DE «SKATE»

[S] En la base del recorrido, quédate a la izquierda y sigue el camino hasta las rampas que desembocan en el edificio grande.

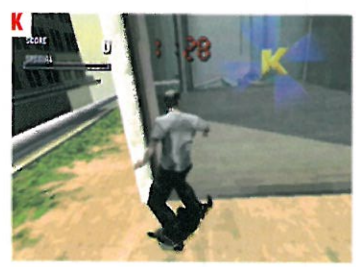
[K] Al principio mantente a la derecha y sube por la rampa, atravesando la ventana de cristal. Baja un poco la velocidad y no hagas *grind* por el raíl; limítate a saltar sobre tres o cuatro plataformas hasta que caigas sobre la letra.

[A] Ve directo a Chinatown, adelanta a los coches de policía y sube la colina hasta llegar a los cuartos de *pipe*, donde encontrarás esta letra.

[T] Salta a una pequeña rampa que hay a la derecha yendo hacia a Chinatown, y ponte en el *lip* que hay encima. Entrarás en una sala donde está la T. Sal por la puerta correcta y vuelve al suelo con un *ollie*.

[E] En la parte de atrás del quiosco de música verás una rampa que conduce a una gran ventana de cristal. Sube a toda velocidad y salta en el último momento para atravesar la ventana. Desde ahí podrás ver la última letra, que flota en lo alto de un *bowl* muy decorado. Tírate dentro y márcate unos cuantos trucos. Impúlsate con los *lips* hasta que tomes suficiente altura para alcanzar esta letra.


S


K


A


T


E

EL VÍDEO OCULTO

Baja por la colina hasta llegar a la calle y toma la primera bocacalle a la derecha. Mientras bajes verás un cuarto de *pipe* situado junto al último edificio de la izquierda, justo antes del final de la calzada. Súbete encima y salta a la plataforma que hay sobre él, y luego sigue el camino que rodea el edificio [1]. Una vez en el tejado del edificio, utiliza la primera de las rampas para girar sobre ti mismo y sube a la segunda rampa [2]. Entonces te caerás por una claraboya de cristal y podrás recoger la cinta. ■


1


2

LAS COMPETICIONES

La mayor parte de los niveles de *Tony Hawk's* son relativamente fáciles; al cabo de unas pocas vueltas ya te has llevado suficientes vídeos para llegar al siguiente nivel. Hay una excepción: el nivel «Downhill Jam: Phoenix».

Cuando empieza la competición entras en un mundo nuevo lleno de dificultades. Para alcanzar el éxito tienes que aumentar tu puntuación haciendo cabriolas, sin necesidad de recopilar ningún vídeo ni ningún otro objeto. Para ganar puntos tienes que marcarte toda una serie de trucos complicados, difíciles y peligrosos, o sea que sólo podrás superar este nivel si eres un *skater* consumado.

La fase uno, en Chicago, es relativamente sencilla, aunque en los primeros intentos puede que no te lo parezca. Para hacer un buen papel y empezar a ganar puntos tienes que recorrer con un *grind* el raíl del principio y agacharte para entrar en el *halfpipe* de la izquierda.

Seguramente, para superar este nivel te bastará con usar *grabs* y *grinds*. Si no es así, usa el *bowl* y los raíles que quedan para aumentar la puntuación.







La segunda etapa, en Burnside (Portland), es una pesadilla. La primera vez que intentes franquearla echarás mano de las cabriolas que has empezado a incluir en tu repertorio y no entenderás por qué no te dan 40 puntos de golpe. Es porque no vales nada al lado de tus competidores y aún necesitas practicar muchas piruetas diferentes. Usa los *transfers* tanto como te sea posible para ganar un montón de puntos extra. Puedes ganar unos puntos haciendo un *transfer* hasta el *bowl*, que recorrerás con un *grind*. Después de una entrada fuerte, mantén el ritmo y podrás conseguir unos 18-20.000 puntos por prueba.









La etapa final, en Roswell (Nuevo México), es otra pesadilla. Es buena idea intentar obtener una puntuación respetable en los *halfpipes*, pero no te olvides de completar estos puntos marcándote *grinds* siempre que puedas. Para cuando llegues aquí ya tendrás dominados varios combos, que podrás utilizar para superar este nivel. Si los usas bien ganarás, pero si te marcas siempre los mismos trucos o si te caes muchas veces acabarás perdiendo. ■













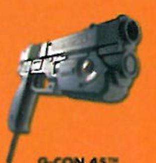
DUAL SHOCK™ COLORES



RATÓN



MANDO DIGITAL (DISPONIBLE EN VARIOS COLORES)



G-CON 45™



MEMORY CARD COLORES



LINK CABLE



EURO AV CABLE



MULTI TAP



ESTUCHE-BOLSA PARA CONSOLA



PORTA CD'S



RFU ADAPTER





Todo el PODER en tus MANOS
www.playstation-europe.com

Asistencia técnica 902 102 102. Información sobre juegos POWERLINE 906 333 888 Tarifa Punto para Powerline: 57.84 ptas./minuto + IVA. Sólo para mayores de 18 años.

DUAL SHOCK

PERIFÉRICOS OFICIALES PARA PLAYSTATION
SÓLO LOS PERIFÉRICOS OFICIALES LLEVAN ESTE LOGOTIPO

namco

"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. G-con45 & © 1996 NAMCO LTD. All rights reserved. Namco is a registered trademark of NAMCO LTD. "DUAL SHOCK" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc.

PS Mag ANTERIORES

23



CD 23: Tombi, Ninja, World League Soccer, Circuit Breakers, S.C.A.R.S., Test Drive 5, G-Darius (demos jugables)

24



CD 24: Tomb Raider 3, Spyro The Dragon, Colony Wars - Vengeance, Bust A Groove, Victory Boxing 2, Wreckin' Crew, Sentinel Returns, Future Cop: LAPD, Mah-Jongg (demos jugables)

25



CD 25: TOCA 2: Touring Cars, Crash Bandicoot 3, F1 '98, Music, Psybadek, O.D.T., Lemmings Compilation, Moto Racer 2, Blitter Boy (demos jugables)

26



CD 26: Michael Owen's World League Soccer '99, Rival Schools, Monkey Hero, Rollcage, Akuji The Heartless, Wild 9, Actua Pool, Total Soccer (demos jugables)

27



CD 27: Metal Gear Solid, Devil Dice, Cool Boarders 3, C3 Racing, V-2000, S.C.A.R.S. y 14 juegos completos Yaroze (demos jugables)

28



CD 28: Soul Reaver, Rollcage, Bichos, Viva Football, Warzone 2100, All Star Tennis '99, Music Bonus Data (demos jugables)

29



CD 29: Driver, Bloodlines, Retro Force, Rugrats, Tank Racer, Adventure Game, Rollcage (demos jugables)

30



CD 30: Ridge Racer Type 4, Gex: Deep Cover Gecko, Actua Ice Hockey 2, T'ai Fu, Swing, R-Type Delta, Big Race USA, Pandora's Box (demos jugables)

31



CD 31: Populous: El Principio, KKND: Krossfire, Puma Street Soccer, The Granstream Saga, Live Wire, YVJ, Video Poker (demos jugables)

32



CD 32: Syphon Filter, Ape Escape, Monaco Grand Prix, Bloody Roar 2, Colin McRae Rally, Driver (demos jugables)

33



CD 33: Anna Kournikova Smash Court Tennis, Omega Boost, Croc 2, Opera Of Destruction, Command & Conquer: Red Alert, Total Drivin' (demos jugables)

34



CD 34 : Um Jammer Lammy, Bugs Bunny: Perdido en el Tiempo, Evil Zone, Rat Attack, Decaying Orbit, Tanx, Tekken 3, Esto es Fútbol (demos jugables)

35



CD 35: Wip3out, No Fear Downhill Mountain Biking, Point Blank 2, Um Jammer Lammy, Lego Racers, R/C Stunt Copter, Mission: Impossible, F1 '99 (demos jugables)

36



CD 36: QUAKE II, DINO CRISIS, MGS: SPECIAL MISSIONS, ESTO ES FÚTBOL, SOUL REAVER, 40 WINKS, TARZAN (demos jugables)

37



CD 37: Tomb Raider: The Last Revelation, Spyro 2, Mission:Impossible, Fighting Force 2, Championship Motocross, Kingsley, Killer Loop, Destrega, Expendable (demos jugables)

Recorta por aquí

Consigue los números anteriores de *PlayStation Magazine* a 975 ptas. cada uno
(+ 350 ptas de gastos de envío)

PÍDELOS INDICANDO CLARAMENTE TU NOMBRE Y DIRECCIÓN A:
MC Ediciones, S.A., Pº San Gervasio 16-20, 08022 – BARCELONA

Nombre y apellidos: ....

....

Calle: ....

Población: ....

Provincia: .... C.P. ....

Teléfono ....

DESEO RECIBIR AL PRECIO DE PORTADA LOS EJEMPLARES SEÑALADOS CON UNA X

16 ☐ 17 ☐ 18 ☐ 19 ☐ 20 ☐ 21 ☐ 22 ☐ 23 ☐ 24 ☐ 25 ☐ 26 ☐
27 ☐ 28 ☐ 29 ☐ 30 ☐ 31 ☐ 32 ☐ 33 ☐ 34 ☐ 35 ☐ 36 ☐ 37 ☐

Forma de pago

☐ Contra Reembolso

☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.

☐ Tarjeta de crédito

☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

N.º ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ / ☐☐ ☐☐
(caducidad)

Nombre del titular: ....

Firma:

Feedback, *PlayStation Magazine*, MC Ediciones, Paseo San Gervasio 16-20, 08022 Barcelona playstation@mcediciones.es

FEEDBACK

DESPÁCHATE A GUSTO, ESTA SECCIÓN TE PERTENECE. ACEPTAMOS COMENTARIOS: DESDE LOS MÁS BENÉVOLOS Y MODERADOS A LOS MÁS VIPERINOS Y ALAMBICADOS.

FANS DE XENA

Hola, amigos de *PSMag*. Somos Jaime y Miguel, os llevamos siguiendo desde la revista número 8 y podemos decir que sois unos fenómenos. Nos gustaría hacer unas preguntas:

1.¿Cuál es el mejor juego de fútbol actualmente?

2.¿Preferís *Esto es Fútbol* a *FIFA 2000*?

3.¿Qué sabéis sobre el juego de *Drácula Resurrección*?

Por cierto, nos ha gustado mucho el juego de *Xena* pero consideramos que en lugar de un 7 merecería un 8 de puntuación.

Nada más, amigos de *PSMag*. Lo dicho, nos encanta vuestra revista y la seguiremos fielmente, sois unos ¡monstruos!

Un saludo

Jaime y Miguel
Pontevedra

Es cierto, somos unos fenómenos. Chicos listos.

1. *ISS Pro Evolution* y *Esto es Fútbol* son los mejores. En jugabilidad gana por poco *ISS*, pero en gráficos y licencias gana *Esto es Fútbol*, de modo que ambos se complementan entre sí.

2. ¡Por supuesto!

3. Que saldrá algún día, pero no sabemos cuándo. Hemos visto el de PC y no está mal: una aventura gráfica a base de espectaculares secuencias de vídeo y un curioso sistema de escenarios 3D que, en realidad, no lo son... Algo extraño, difícil de explicar en tan pocas palabras.

La puntuación de *Xena* no os parecería en absoluto baja si hubiéseis visto cómo se han pasado con él las revistas de otros países. Parece que sólo nos ha gustado a nosotros. Pero hay que reconocer que no llega al 8, muchachos...



PUNTUALIZACIONES

¡Hola amigos! Somos Jorge y Alesandro. Primero, os queremos felicitar por el excelente trabajo que hacéis con la revista, y segundo, que nos contestéis algunas preguntas:

1.¿Qué preferís, *Resident Evil 3* o *Silent Hill*?

2.¿Cuántas marcas habrá en *Gran Turismo 2*? ¿Se romperán los coches? ¿Cuántos CD ocupa?

3.¿Sacará Konami *Metal Gear Solid 2* para PS?

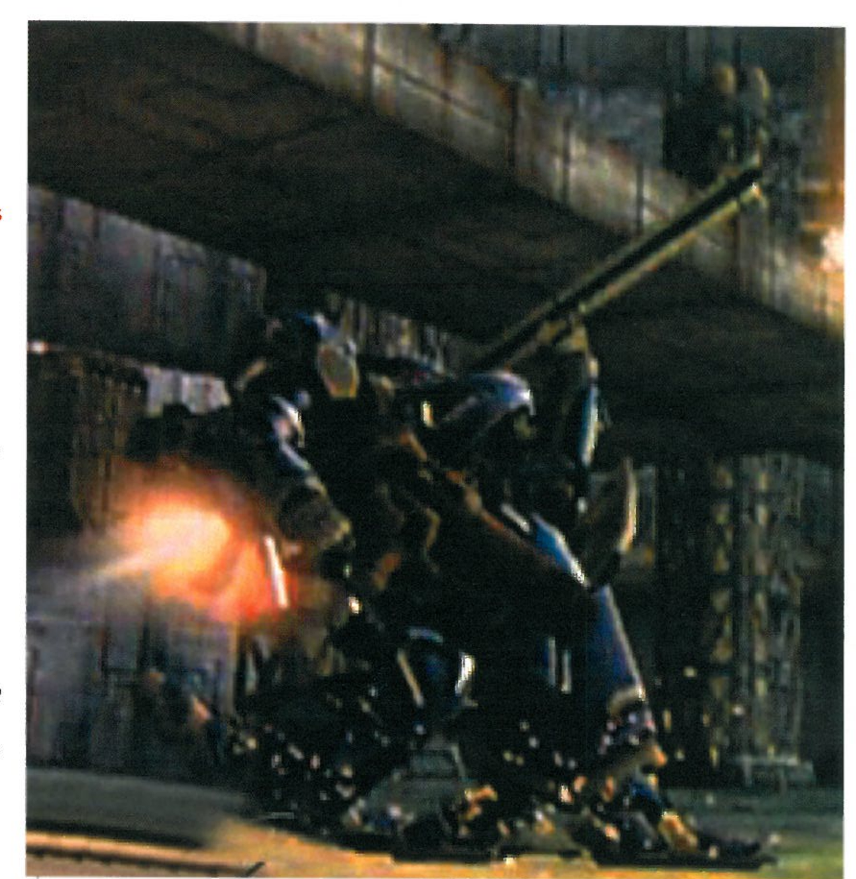
4.¿Soportarán los periféricos actuales la *PlayStation 2*?

5. En vuestro análisis del mes de noviembre, dijisteis que *Crash Team Racing* era muy largo y complicado pero yo, Jorge, me lo compré el 4 de diciembre y el 12 ya me había pasado el modo aventura al 100%, consiguiendo todos los secretos en el modo arcade, así que ¿no podéis dar trucos para alargarlo un poco?

6. Ahora daremos algunas opiniones:

-¿Cómo puede decir la gente que *Metal Gear Solid* incite al consumo de drogas? A más de uno habría que encerrarle en un manicomio.

- Según Alex, el mejor género de PS es el de aventuras en 3D, sobre todo la saga *Tomb Raider* o el alucinante *Soul Reaver*, Pero yo, Jorge, opino que el mejor es el de carreras porque es el más rejugable, adictivo y largo. Bueno, en realidad, los dos son buenos géneros.



7. Y, para terminar, haremos algunas críticas:

-A nuestro entender, *Dino Crisis* está sobrevalorado. Hemos jugado bastante a la demo de diciembre y nos parece peor que *Resident Evil*, a pesar de ser de la misma compañía. Los dinosaurios están muy bien elaborados pero son difíciles de matar.

-Tampoco estamos de acuerdo con la puntuación de *Tomb Raider IV*. Nos parece mucho mejor que la tercera parte. Además, los dos nos hemos pasado las tres entregas y creemos que son inmejorables.

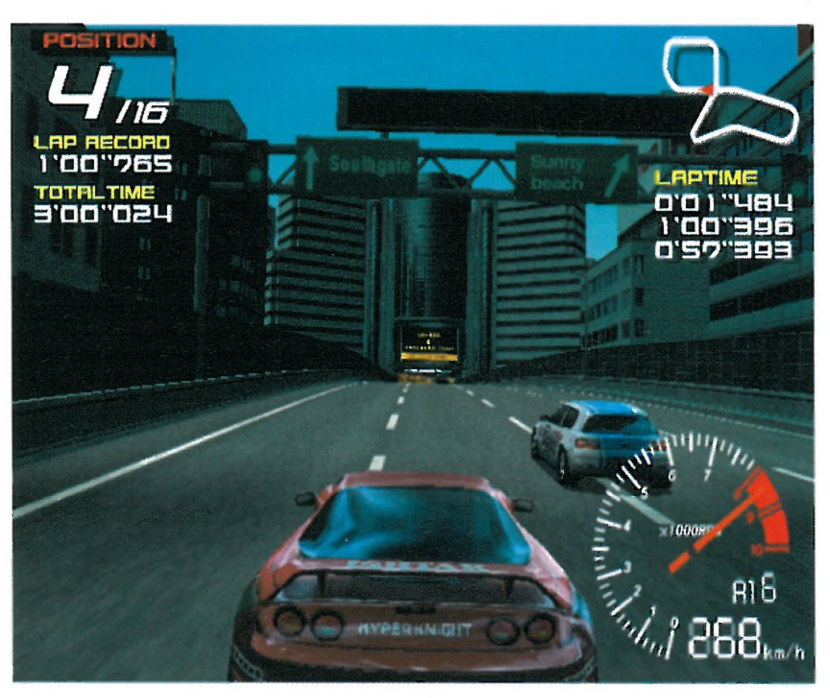
Bueno, esperamos que sigáis así de bien con la revista y ampliéis algunas secciones. Hasta otra.

PD: ¡Felicidades por los cómics! (Nos referimos a quien los ha hecho!)

Jorge y Alejandro
Madrid

1. *Silent Hill*. *RE3* es un más de lo mismo, como lo fue *RE2* y como lo será *Code Veronica* para Dreamcast (aunque éste será en 3D, como *Dino Crisis*).

2. Prácticamente, todas las marcas importantes del mundo, excepto Ferrari, Porsche y un par de firmas americanas que ni siquiera conocemos. Los coches se estropean con los golpes activando una opción, pero no se ve cómo se deforman (sólo afecta a



la conducción). En las betas que Sony nos ha enviado del juego, ocupa dos CD, pero no sabemos si también será así el juego final. En cualquier caso, el número de CD no tendrá nada que ver con su precio. Si son dos, uno corresponderá al modo Arcade y el otro al modo Gran Turismo.
3. Eso se rumorea, pero no hay nada confirmado.
4. Sí, todos. Incluyendo las tarjetas de memoria, claro.
5. ¡Eres una fiera! Un truco para alargarlo: los modos multijugador. De estos es imposible cansarse.
6. –En este país de borregos sólo llaman la atención las estupideces. El que berrea más alto, gana; el que habla, es ignorado.
- Estamos contigo (Jorge).
7. –Nosotros no hemos dicho lo contrario: es verdad que está sobrevalorado, es verdad que es peor que *RE* y es verdad todo lo que dices. ¿Algo que no hayamos dicho nosotros? Pero en todo caso, es un gran juego, ¿estamos de acuerdo en eso?
- Es que *Tomb Raider IV* SÍ ES mejor que la tercera parte, pero NO ES mejor que la primera y la segunda. ¡La tercera parte fue terrible, comparada con las demás! En todo caso, Lara pierde con el tiempo, como la Coca-Cola pierde gas una vez que está abierta, por muy fuerte que intentes cerrarla.
Nosotros también felicitamos a los autores de los cómics. Son auténticos genios, de verdad. ¡No dejéis de enviarlos!

¿MATRIX EN PS2?

¡Hola! Quisiera felicitaros por vuestra gran revista y dejar claro que soy un anti-Sega y Nintendo, no puedo remediarlo, me lo dice el corazón. Bueno, vayamos con las preguntas:
1.¿Cuándo saldrá *Matrix* para PS2?
2.¿Sabéis si la compañía ha decidido poner los textos en castellano en la futura consola?
3.¿Serán compatibles las pistolas de PS con PS2?
Espero que podáis dar respuesta a estas preguntas. Publicadme la carta, porque si no...
PD: Quisiera mandar un saludo a Jaime Abel Chao Herbón.

Rubén Herbón García
Lugo

1. Coincidiendo con el estreno de la segunda película de la trilogía. Lo que no se sabe es cuándo saldrá ésta, aunque ya está confirmado que se está rodando. Suponemos que a mediados/finales del 2000 en Japón y Estados Unidos.
2. ¿Qué compañía? ¿Te refieres a Sony o a quien haga *Matrix*? En cuanto a Sony, suele traducir todos sus juegos importantes; y en cuanto a *Matrix*, lo más probable es que lo desarrolle el supercerebro del señor Hideo Kojima, creador de *Metal Gear Solid*. Lo que ocurre es que, en ese caso, no sería un juego hecho por Konami, sino por el departamento de desarrollo de los directores y guionistas de la película (los hermanos Wachowsky). El ilustre señor Kojima sería un invitado de los Wachowsky en Estados Unidos durante el desarrollo del juego. Pero todo esto, por ahora, son sólo teorías. Si fuera de Konami, saldría traducido seguro; si fuera de los Wachos, ¿quién sabe? *¿Matrix te posee* o *Matrix has you*? 'tá saber.
3. Sí, si hay juegos para pistola. Pero no hay confirmado que se esté desarrollando ninguno por ahora.

GENIO SPIELBERG

Hola, soy Andrés, lector vuestro desde la revista 14. Me gustaría decir algo referente a *Medal of Honour*. ¿Acaso pensábais que era de Dream Work Interactive? No, gracias a EA el juego es bueno. Dream Work, por si no lo sabíais, es de Steven Spielberg y ¿qué esperábais del genio?
Esto es todo, os saluda un fan de Spielberg y de la Play.
PD: Seguro conocéis a Lucas Arts ¡No!

Andrés Jiménez López
El Vendrell (Tarragona)

Parece que te has hecho un pequeño lío, ¿eh? El juego es de Dream Works, que es la compañía cinematográfica/videojueguil de desarrollo del ilustrísimo señor Spielberg. Lo que pasa es que EA ha distribuido el juego, nada más. Gracias al genio, el juego *no es* de EA.
Electronic Arts nunca ha hecho nada tan bueno, hombre.
¿Con la Pd. te refieres al señor George Lucas? Pues no, no le conocemos. Pena...

UNA AYUDITA, POR FAVOR...

Hola, amigos de *PlayStation Magazine*. Primero, todo el peloteo para decir que sois muy majos y divertidos. Quisiera que me ayudárais en el juegazo *Metal Gear Solid* porque me he quedado atascado en la fase del «silo de cabezas nucleares: sótano 2», donde hay que lanzar un misil Nikita para destruir el generador que hace que el suelo esté electrificado. Bien, yo disparo el misil y giro por la derecha pero no encuentro el generador ¡Ayudadme, por favor, gracias por adelantado!
Ahora unas preguntillas que quisiera que me contestárais:
En un número de vuestra revista leí que el *Need For Speed IV: Road Challenge* era una basura y el *NFS III: Hot Pursuit* era magnífico. A mí me parece al revés, el *IV* es muy bueno (la misma calidad que *TOCA, V-Rally-2* e incluso *Colin McRae Rally* o *Ridge Racer Type 4*) y que el *NFS III* no era tan bueno... ¿Por qué pusisteis eso? Es que estoy algo confuso desde que lo leí. Cambiemos de pregunta. ¿Qué juego es mejor: *Tony Hawk's Pro Skater* o *Cool Boarders 2* ó *3*, o cualquiera del mismo género? ¿Qué *beat'em up* se acerca más al perfecto *Tekken 3*? ¿Estará bien *Grand Theft Auto 2*? ¿Se aproxima *Medal of Honour* a *Goldeneye* (N64)? Bueno chavales... publicad la carta o no compraré más la revista. ¡Adiós!

Cristina Martínez
Carlet (Valencia)

1. *Metal Gear Solid*: desde la entrada del pasillo, dispara y pulsa Triángulo para ver el camino en primera persona desde el propio misil. Al llegar al final del pasillo, gira 90° a la derecha, entra en la habitación, gira otros 90°, ve hasta el fondo y entra por la puerta que hay en la parte izquierda de la pared del final (tiene una ventana de cristal a cada lado). Nada más entrar, gira 90° a la derecha y, a la izquierda, verás el ordenador que hay que destruir (que es el que se ve desde el hall del ascensor, al otro lado de la ventana de la izquierda). Es fácil, tranquila.
2. *NFS*: te equivocas de cabo a rabo. Lo primero es que *NFSIII* es magnífico, pero ni de lejos llega al nivel de perfección de *RRT4, Colin McRae* o *V-Rally 2*. Y lo segundo, que en todo caso le da mil vueltas a la cuarta parte: funciona mejor, es más rápido, los circuitos son más bonitos, se conduce mejor... Todo es mejor. Tendrás que jugar más al *III* para darte cuenta, aunque hoy día ya hay juegos mucho mejores.
3. *Tony Hawk's* es mejor que ningún juego de *snowboard*, aunque no tanto como debería.
4. Ningún juego está a la altura de *Tekken 3*. Sólo se le acerca *Tekken 2*. Espera a ver *Tekken tag Tournament*, que será mejor todavía.
5. *Grand Theft Auto 2* es prácticamente igual que el primero, pero más largo y con más bandas y objetivos. Si te gustó el primero, éste te gustará más.
6. *Medal of Honour* es BASTANTE MEJOR que *GoldenEye*, por increíble que eso parezca. Nosotros no acabamos de creérnoslo. Lástima que no tenga modo para cuatro jugadores como el juego de Bond de N64...
Si dejas de comprar la revista, tú perderás más que nadie. Nosotros seguiremos cobrando un bocadillo de chistorra con anchoas al día, como siempre...



¡Con un libro de trucos y 4 pósters de regalo!



TARJETA DE SOCIO
CAMISETA DEL CLUB
CONCURSOS...

375 PESETAS

ANALIZAMOS...

- EAGLE ONE: HARRIER ATTACK
- ARMY MEN
- RENEGADE RACERS
- READY 2 RUMBLE
- ACE COMBAT 3
- FIFA 2000
- COLONY WARS
- COOL BOARDERS 4
- SPACE DEBRIS
- FIGHTING FORCE
- WCW MAYHEM
- ACTION MAN
- NBA LIVE 2000
- ASTÉRIX Y OBÉLIX CONTRA CÉSAR
- BARBIE RACE AND RIDE



ADEMÁS SORTEAMOS

- 15 juegos de *Um Jammer Lammy.*
- 15 juegos de *Astérix y Obélix contra Cesar.*

Y CADA MES...

BITS
TRUCOS DE LOS MEJORES JUEGOS
MAXIPLAYER · MAXARTISTAS
BUZÓN MAX
SECCIÓN PLATINUM
PASATIEMPOS

CHICAS AL PODER

¿Qué tal? Me llamo Tania Cristina, por cierto, saludos al «Chaval de la Luna menguante». Opino igual que él. Bueno, a ver si podéis responderme a estas preguntas:

1. Cuando ojeo las cartas de *PSMag* me llama la atención que no hay cartas de chicas. ¿Por algún motivo en concreto?

2. Me gustan los juegos mezcla de rol y plataformas, como *Tombi*. ¿Podríais aconsejarme juegos similares, a ser posible en Platinum?

Saludos a todos, sería de agradecer que volviérais a poner a Tombi en el CD Demo, me haríais un gran favor a mi y más amigos. ¡Gracias!

Tania Cristina López
Palma de Mallorca

1. ¡No, por ningún motivo! Simplemente, la mayoría de las cartas son de chicos, nada más. Este mes, como verás, han llegado muchas de chicas. Mola.

2. No tiene mucho que ver, pero en todo caso la serie de *Abe's* te encantará. *Abe's Oddyssee* y *Abe's Exodus*. El viejo *Rayman* se parecía un poco a *Tombi*, pero es poco probable que lo encuentres. Es un género poco frecuente.

Sería un poco de mal gusto repetir juegos o demos en el CD de demos, ¿no te parece? La gente suele preferir novedades, mujer.



CALLEJÓN SIN SALIDA

Hola consoleros. Lo primero felicitaros por vuestra revista, me parece la mejor. Me llamo Antonio Álvaro y os quería preguntar dos cosas sobre *Syphon Filter*:

1. El nivel 14, el de las catacumbas, no hay manera de pasarlo, ni siquiera con vuestra revista del número 33 donde viene la solución. Mi problema es que sigo al científico, elimino al primer monje, le sigo, elimino a los otros dos que están juntos y de aquí no salgo. Voy detrás de él, llega a una sala, sale el monje de la derecha, me lo cargo, pero el científico da vueltas por la sala y no va a ninguna celda, simplemente da vueltas. ¿Qué hago?

2. Hay algún truco de *Syphon* que no se sepa?

Gracias por todo.

Antonio Álvaro
Sevilla

1. ¡Esto que nos cuentas es muy raro! Por lo normal, Phagan da vueltas y se muestra indeciso cuando no puede continuar porque hay muchos malos. Pero si matas a todos y sigue dando vueltas, es que el juego está mal. No será piratilla, ¿no?

2. Hay un montón de trucos, pero no funcionan con el juego español. Por alguna razón que se nos escapa, cuando Sony ha traducido el juego al castellano, se ha cargado la compatibilidad con los trucos que *sí* funcionan con el juego americano y el inglés. Te podríamos dar algunos, pero no te funcionarían.

OPINIONES DIVERGENTES

Hola amigos de *PlayStation Magazine*, ante todo os felicito por vuestra gran labor con esta revista, menos cuando empezáis a soltar «lindezas» como que *Silent Hill* (*SH*) es superior a *Resident Evil 2* (*RE2*). Tampoco entiendo cómo puede haber personas en este mundo que digan tantas «tonterías» en una misma carta, sirva de ejemplo Pablo Redondo, de Cádiz, en el nº 35, que dijo que *SH* «se come con patatas a *RE2*» o que se compró *RE2* por 8.990 ptas. y que no le gustó, que el *Resident* de Dreamcast es muy superior a los de la Play y otras cosas de otras cartas...

En primer lugar, *SH* no puede ser superior a *RE2* por la simple razón de que son dos estilos totalmente diferentes de juego. *RE2* es un juego más de acción donde te da miedo lo que ves, los zombies y otros bichos; en cambio, *SH* es investigación con menos acción, y te da auténtico pánico lo que no ves.

En segundo lugar, si compraste *RE2* por 8.990 ptas. es porque tú lo quisiste, nadie te obligó a ello. Si hubieses esperado, lo podrías haber conseguido por 4.990 ptas., sabrías perfectamente además dónde ir, con la de guías que han salido...



En tercer lugar, si te pasaste el *SH* en japonés será que tienes el Chip o acaso una PlayStation Azul. Creo que a todos nos gusta eso de tener los juegos antes que nadie y más baratos, pero amigo, no vamos publicándolo por ahí como si tal cosa.

En cuanto a que el *Resident* de Dreamcast es superior a los otros *Resident* disponibles hasta el momento, considero que es totalmente natural puesto que han tenido más tiempo para programarlo y la potencia de Dreamcast es 4 veces superior a la de PlayStation (32x4=128). Si queréis publicar mi carta la publicáis, mi conciencia está tranquila. Os saluda atentamente,

Punisher

¡Eh, Roberto! ¿Eres tú? Por el vocabulario y las «lindezas», parece que sí. ¡La «compe» nos escribe cartas, esto ya es la monda! (Por favor: si el autor de esta carta no es el verdadero Punisher, que no utilice su sagrado seudónimo). Está claro que jamás estaremos de acuerdo en nada, tronco. Pero aun así, nos alegra que hayas escrito, porque este mes todavía no nos hemos metido con nadie...

Es verdad que no se pueden comparar ambos juegos porque, efectivamente, son cosas muy distintas. Sin embargo, como juegos simplemente, *SH* seguirá siendo toda la vida superior a *RE*, de la misma forma que cualquier *Crash* será mejor que *Ape Escape* o *Metal Gear* mejor que *Tomorrow Never Dies*. No son exactamente el mismo tipo de juegos, pero...

Tampoco estamos de acuerdo en cuanto a *RE* de Dreamcast. Capcom ha vuelto a chapucear, esta vez con 128 bits. No es que *Code Veronica* esté mal, pero es infinitamente peor de lo que podría ser un juego de ese tipo en Dreamcast. Incluso *Zombie Revenge*, hecho en la mitad de tiempo, es superior gráficamente. ¿Y qué nos cuentas del control? ¿No crees que desde el de *RE* hasta *Code Veronica* les ha dado tiempo a mejorar un poco? ¿Y qué te parece que salga para Dreamcast un calco exacto de *RE2* para paliar el retraso de *Code Veronica*? Las chapuzas de Capcom no tienen fin, van siempre a peor. *RE Code Veronica* será en 3D, sí, pero también lo ha sido *Dino Crisis* y no ha servido de mucho.

Konami es una firma de verdad, y Capcom jamás estará a su altura, hombre. Además, ¡tú eres fan de *Silent*, esta discusión no tiene sentido! Gracias por leernos y por escribir, si eres quien dices ser. Bueno, si no también, pero no tanto...

ESPACIOCD

ARRIBA, IZQUIERDA, SALTO, FUEGO, AGACHARSE, ESCAPARSE... BIENVENIDO A LA LISTA DEL DISCO DEL MES



PONG
NBA 2000
FIFA 2000
RAINBOW SIX
JADE COCOON
ESTO ES FÚTBOL
GRAN TURISMO 2
CRASH TEAM RACING
ATARILAND COMPILATION

PARA UTILIZAR EL CD 53

Carga el CD y desplázate por la selección de juegos utilizando ← y →. Pulsa ⊗ para seleccionar la demo que quieres. Al final de algunas de las demos deberás reiniciar tu consola.



¿Logrará el mejor juego de carreras para PlayStation mejorar aún más? Averígualo

Gran Turismo 2

■ DISTRIBUIDOR	Sony
■ GÉNERO	Simulador de conducción
■ PROGRAMA	Demo Jugable

El mejor juego de carreras que ha pisado nunca un disco regresa a *PSMag*. Por sorprendente que parezca, aunque se ha hablado más de él que del anuncio de Freixenet, poco se había podido ver de *GT2* hasta el número del mes pasado. Pero podemos estar tranquilos porque Polyphony ha cumplido; los gráficos funcionan de lo más suave y la jugabilidad sigue siendo tan adictiva como la de su predecesor. Ni te imaginas los saltos que pegamos cuando llegó este bombón a nuestras manos... En esta demo podrás participar en una carrera en el modo Arcade. La elección del coche dependerá de la clase en la que decidas competir. Utiliza el Fiat Coupe en la Clase B o el Mustang GT o Mitsubishi Lancer en la Clase A. Si quieres cambiar el color del coche para que se adapte más a tu estilo, pulsa ↑ o ↓ en la pantalla de selección de coches.

■ **Controles**

↑↓←→	Volante
Analógico	Volante (mando izquierdo)
⊗	Acelerar
○	Freno de mano
△	Marcha atrás
□	Freno
L1	Vista trasera
R1	Cambiar cámara
L2	Reducir marcha (sólo con cambio de marchas manual)
R2	Aumentar marcha (sólo con cambio de marchas manual)
START	Pausa

■ **Características adicionales**

Todo lo que puedes ver en la demo estará presente en el juego completo. Ojea las distintas opciones del modo Gran Turismo para ver qué te depara esta joya o simplemente ponte cómodo y disfruta del modo Demo.

■ **Más información**

En el número del próximo mes tendrás un análisis completo de este juego, así que no olvides ir raudo a tu quiosco, consíguelo por lo que más quieras. Para más información sobre *GT2*, consulta la *review* de este número.



Unas animaciones geniales, unos comentarios brillantes y una multitud entregada acompañarán cada uno de tus pases en FIFA 2000



Crash y sus amigos desafían al demonio Neo Cortex sobre una rápida y divertida pista una vez más

FIFA 2000

■ DISTRIBUIDOR	Electronic Arts
■ GÉNERO	Simulador de fútbol
■ PROGRAMA	Demo Jugable

Electronic Arts, que como siempre por estas fechas acaba coronando las listas de juegos más vendidos, parece ser que va a encumbrarse de nuevo a las primeras posiciones gracias a *FIFA 2000*. En nuestra demo exclusiva podrás revivir uno de los partidos del siglo: la final de la Copa de Europa de 1999. Llevando al Manchester United deberás enfrentarte al temible Bayern de Munich. En la demo, por desgracia, sólo podrás jugar la primera parte del partido. Si quieres terminar de proclamarte mejor equipo europeo deberás hacer un viajecito a tu tienda de videojuegos.



■ Controles

△	Sprint
○	Chutar/entrar
✕	Pasar/cambiar jugador
□	Volea/entrar en plancha
R1	Proteger jugador

■ Características adicionales

En el juego completo existen más de 450 equipos para elegir, incluyendo 40 equipos clásicos. También puedes jugar una temporada tipo Liga que incluye las principales competiciones europeas.

■ Más información

Vuelve de un puntapié a *PSMag 37* y verás la estupenda review de *FIFA 2000*.

Crash Team Racing

■ DISTRIBUIDOR	Sony
■ GÉNERO	Carreras de karts
■ PROGRAMA	Demo Jugable

Después de llevar semanas sin pegar ojo debido a *Speed Freaks*, y justo cuando empezábamos a acostumbrarnos a ir del trabajo a la consola y de la consola al trabajo, va y llega *Crash Team Racing*. Habrá que ir pensando en dejar el trabajo...

Los creadores del encantador Bandicoot, tan aclamado por la crítica, se han alejado del desarrollo más lineal de sus anteriores juegos de plataformas en busca de algo un poco más veloz (sin dejar atrás al entrañable animalito naranja). Después de huir de su mundo de plataformas, el Dr. Neo Cortex está tramando un plan para apoderarse del mundo, y únicamente un piloto terriblemente rápido podrá detenerle... O sea, Crash y sus locos amigos al volante. Nuestra demo, con un carácter mucho más sociable que la de *GT2*, ofrece no sólo opciones para uno y dos jugadores, sino también para cuatro jugadores. Recoge todos los *power-up* y armamento vario para echar a los rivales de la pista. Consigue un cacharro potente, abróchate el cinturón y que empiece la carrera.

■ Controles

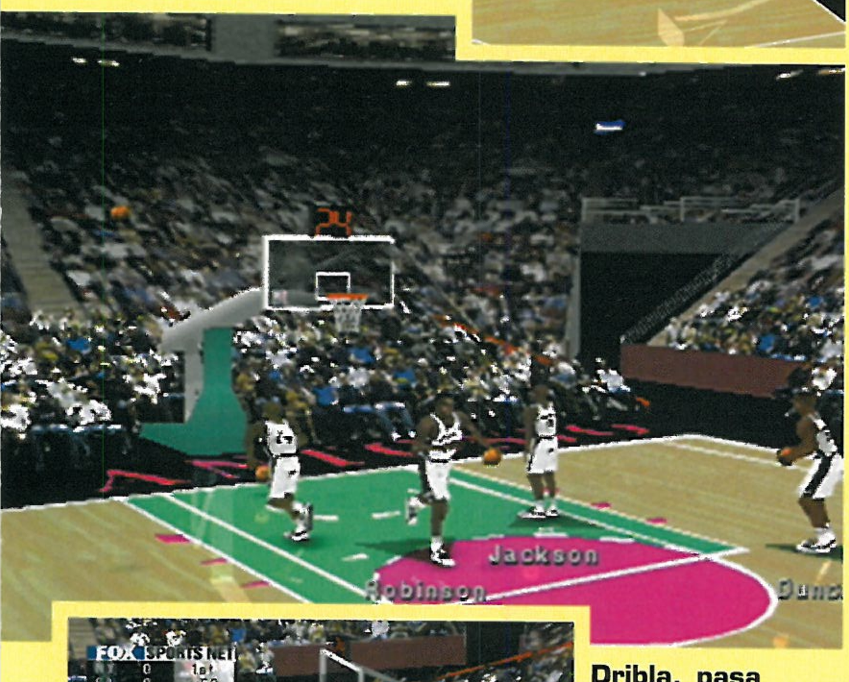
✕	Acelerar
←/→	Volante
↓	Marcha atrás
□	Freno
○	Disparar arma/*power-up*
△	Activar mapa/velocímetro
L2	Cambiar cámara
R2	Cámara posterior
L1/R1	Saltar
←/→	Derrapar

■ Características adicionales

El juego completo viene con tantas cosas que sería imposible mencionarlas todas. Basta decir que incluye 20 pistas distintas, una opción para mejorar los karts y una prueba de velocidad de cuatro pistas revolucionaria.

■ Más información

Derrapa hasta la página 70 de *PSMag* 35.



Dribla, pasa y suda la camiseta hasta alcanzar la gloria en este simulador de baloncesto de aires claramente televisivos

NBA 2000

■ DISTRIBUIDOR	Proein
■ GÉNERO	Simulador de baloncesto
■ PROGRAMA	Demo Jugable

Puesto que ya existen unos gigantes como EA y Acclaim que producen juegos de baloncesto, Activision, junto con Fox Sports (el equivalente estadounidense de Sky Sports), ha decidido lanzarse a un nuevo tipo de cancha. Aquí lo que se pretende es recrear la sensación de un partido televisado, hasta el punto de reproducir el chirriar de las zapatillas. Podrás jugar como los San Antonio Spurs o los poderosos New York Knicks. En cualquier momento del juego puedes contemplar las características de los jugadores para ver los puntos débiles y fuertes de los miembros de tu equipo, incluso sus niveles de fatiga. ¿Realista? Pues sí.

■ Controles

- L2 Seleccionar jugador
- L1 Ir a jugador
- R1 Mostrar nombre de jugador
- R2 Iconos de pase/faltas

■ Ataque

- ○ Púlsalo y mantenlo apretado para lanzar. Suéltalo en lo alto del salto para un mejor tiro
- × Púlsalo para pasar. Utiliza ↑↓←→ para dirigir el pase
- □ Púlsalo para amagar un tiro, y al driblar para hacer un movimiento especial
- △ Púlsalo mientras corres para acelerar

■ Defensa

- ○ Púlsalo para saltar. Púlsalo de nuevo en el aire para hacer un tapón
- × Púlsalo para seleccionar el jugador más cercano a la pelota
- □ Púlsalo para intentar robar la pelota
- △ Púlsalo mientras corres para acelerar

■ Características adicionales

El juego completo contiene los 33 equipos de la NBA y 340 jugadores para elegir.

■ Más información

Pronto te obsequiaremos con un análisis completo.



Tom Clancy se pasa a los polígonos. Tu misión consiste en acabar con el narcotraficante Ramón Calderón y rescatar a los rehenes

Rainbow Six

■ DISTRIBUIDOR	Proein
■ GÉNERO	Acción/aventura
■ PROGRAMA	Demo Jugable

En este *shoot 'em up* estratégico en primera persona basado en un libro de intriga de Tom Clancy, tu misión será llevar a buen término la Operación Sun Devil. Unos ciudadanos estadounidenses y brasileños han sido secuestrados cuando trabajaban para la empresa de construcciones Horizon en la selva amazónica. Ahora se encuentran prisioneros en la fortaleza de Ramón Calderón, un conocido narcotraficante. Deberás frustrar la maniobra de Calderón con el mínimo número de bajas civiles. Tus principales objetivos son rescatar a los rehenes y acabar con el Sr. Calderón. Observaciones: los informes de inteligencia señalan que la fortaleza de Calderón está muy bien guardada. Hombres provistos de armas automáticas patrullan por el exterior y el interior de la casa. Los trabajadores están retenidos en el sótano, y el dormitorio de Calderón está en la segunda planta.

■ Controles

- SELECT Seleccionar mapa
- △ Saltar
- □ Disparar
- × Agacharse
- × Recargar
- L1 Moverse
- L2 Activar *autorun* (modo francotirador)
- R1 Mirar arriba (visión nocturna)
- R2 Mirar abajo (centrar vista)

■ Características adicionales

En el juego completo controlas a un equipo de tres comandos de elite empleados por el gobierno de Estados Unidos para solucionar misiones que rayan lo imposible (como mantener los pantalones del presidente abrochados, por ejemplo). Deberás completar 15 misiones para descubrir toda la historia entera .

■ Más información

Regresa al número anterior de *PSMag*, donde le echamos una ojeada a *Rainbow Six* con una review completa.

Jade Cocoon

DISTRIBUIDOR	NETAC
GÉNERO	Juego de rol
PROGRAMA	Demo Jugable

Empieza la demo hablando con todas las personas del pueblo. Después de tanto parloteo, es de esperar que ya sabrás toda la historia de *Jade Cocoon* y lo que tienes que hacer. Luego, deberías irte a la cama (poligonal, se entiende). Levántate y consigue la llave de la torre del vigía. Después, deja el pueblo y adéntrate en el bosque. Una vez allí, te encontrarás con varios monstruos. El resto, te toca a ti descubrirlo.

Controles

↑↓←→	Moverse entre las opciones de pantalla
◎	Mostrar información detallada
L1	Enviar un mensaje
⊗	Seleccionar
△	Abandonar
⊡	Cambiar equipo
R1 + R2	Cambiar entre páginas

Controles al moverse por un edificio o un bosque

↑	Avanzar
←	Girar izquierda
→	Girar derecha
↓	Retroceder
◎	Mostrar pantalla de estado
△	Correr
L2	Correr
⊗	Conversar, recoger objetos y abrir puertas
↑ + ⊡	Correr

Características adicionales

La demo no comprende más que una pequeña porción del juego, que cuenta con innumerables horas de acción rolera.

Más información

Busca la *review* de este título en *PSMag* 37.



En el juego completo tienes a tu disposición a 171 monstruos: agárralos, entrénalos, aparéalos e invócalos para que luchen en tu nombre en los combates. ¿Quién necesita a Pokémon?

Pong

DISTRIBUIDOR	Proein
GÉNERO	Juego retro
PROGRAMA	Demo jugable

Cualquier juego que pueda cambiar la historia del mundo con sólo el uso de dos rectángulos y una pelotita bien vale una ojeada. Hasbro recupera al abuelito de los videojuegos para nuestras pantallas aliñado con un toque de la magia actual. Nuestra demo incluye dos de los nuevos niveles disponibles: uno situado en un mundo de hielo en el que los pingüinos interfieren con la partida y otro en un campo de fútbol. En ambos pueden jugar hasta cuatro jugadores. Evita que la pelota salga por tu lado de la pantalla utilizando ↑ y ↓ para moverte. Los *power-up* hacen que la partida sea aún más interesante.

Controles

⊗	Activar *power-up*

Características adicionales

El juego completo dispone de incontables niveles de diversión rectangular.

Más información

Analizaremos *Pong* en el siguiente número.



Recupera el sabor añejo de los videojuegos de antaño con esta versión actualizada de Pong. Desafía hasta cuatro jugadores sobre hierba o sobre hielo

Esto es Fútbol

DISTRIBUIDOR	Sony
GÉNERO	Simulador de fútbol
PROGRAMA	Demo jugable

Aquí tienes otra fantástica demo jugable de fútbol para que la disfrutes a tus anchas. Esta vez, ni más ni menos que el ansiado simulador de Sony.

Controles

En ataque

⊗	Pase corto/medio (pulsa ⊗ dos veces para hacer una pared)
◎	Pase raso/largo
⊡	Chutar
△	Pulsa repetidamente para hacer un sprint (mantén △ apretado para adelantarte el balón)
⊗ + ↑	Pase de balón
L2/L1	Regates

En defensa

⊗	Cargas
◎	Zancadillas
⊡	Entrar en plancha
R1	Cambiar jugador defensor

Estos son el número mínimo de controles que necesitas para jugar a *Esto es Fútbol*. Hay muchos movimientos adicionales por descubrir (intenta pulsar dos veces, pulsar y mantener apretado ◎ mantener apretado R1 para ver lo que sucede).

Características adicionales

Entre otras características, el juego incluye un modo para ocho jugadores.



En determinados momentos (incluyendo los saques de banda y de portería) ⊗ o ◎ pondrán la pelota en juego. El juego de Sony no es únicamente una cara bonita

Video Gallery

ECHA UN VISTAZO AL FUTURO DE PLAYSTATION A TRAVÉS DE LAS PRIMERAS IMÁGENES DE LOS JUEGOS DEL MAÑANA QUE TE OFRECE *PSMag*

Atariland compilation

■ **DISTRIBUIDOR** Proein
■ **GÉNERO** Recopilación retro
■ **PROGRAMA** Vídeo

El vídeo de Hasbro reúne una serie de los mejores juegos retro de antaño. Los títulos incluyen *The Next Tetris*, un juego de puzzles clásico muy adictivo que te dejará enganchado frente al televisor; *Q-Bert*, un arcade típico de los ochenta basado en el simple pero original concepto de los bloques coloreados; *Missile Command*, un *shoot 'em up* que cualquier jugador que se precie habrá probado alguna vez y, finalmente, *Glover*, una aventura con un guante mágico que está destinado a conseguir grandes cosas.

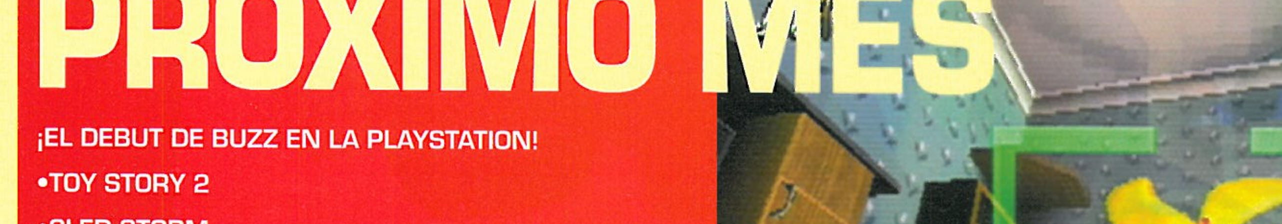
■ **Más información**
En próximos números de *PSMag* podrás leer los análisis.







Entre los grandes juegos retro de Atari que aparecen este mes están ***Glover*** (arriba izquierda), ***Q-Bert*** (encima) y ***Missile Command*** (abajo)



¡EL DEBUT DE BUZZ EN LA PLAYSTATION!

- TOY STORY 2
- SLED STORM
- MTV SNOWBOARDING
- Y ADEMÁS NHL 2000, V-RALLY 2, GRAN TURISMO 2 (VÍDEO EN EXCLUSIVA DE LA BANDA SONORA), WORMS ARMAGEDDON. ¡Y MUCHO MÁS!







NOTA: Debido a circunstancias ajenas a nuestra voluntad, todos los contenidos de la revista están sujetos a cambios.

DESCUBRE TODOS LOS SECRETOS DE LOS MEJORES JUEGOS Y...





CON UN LIBRO DE REGALO

CADA MES EN

De los creadores de *PlayStation Magazine*

COLECCIONA LAS DEMOS Y LOS ANÁLISIS DE TUS JUEGOS FAVORITOS

10 DEMOS JUGABLES: Resident Evil • Silent Hill • Quake II • Soul Reaver • Dino Crisis Nightmare Creatures • Deathtrap Dungeon • Carmageddon Doom • Exhumed

DE LOS CREADORES DE PlayStation Magazine

PlayStation Básico 4

MC

975PTAS.
5,87€

ESPECIAL TERROR

¡EXCLUSIVA!
ESTREMECEDORA DEMO DE SILENT HILL

¡Y 9

RESIDENT EVIL 3
EL FUTURO DEL TERROR DE SUPERVIVENCIA

CON UN CD DE REGALO

TU KIOSKO



PlayStation Magazine, MC Ediciones, Paseo San Gervasio 16-20, 08022 Barcelona playstation@mcediciones.es

OTRO MES MÁS, TE OFRECEMOS LA POSIBILIDAD DE PEDIR, SUPLICAR Y SUGERIR IDEAS. APROVECHA LA OCASIÓN, A VER QUIÉN TE OFRECE UN ESPACIO SEMEJANTE PARA SOLTARTE LA LENGUA Y DESAHOGARTE...

EL PAÑUELO DE OTACÓN

Hola, somos dos amigos de 11 años y tenemos tres trucos y una pregunta: ¿Qué es el auto disparo? Ocelot dice que no puedes usarlo, pero, ¿se puede utilizar? ¿Sabéis que seleccionando el pañuelo (en *MGS*) que te da Otacón cuando está en la celda, en la cueva de los lobos, te quieren como a Meryl? En el alto horno con la nikita (o la stinger) se puede destruir la grúa. En el ascensor pequeño que hay en el alto horno, si llamas a Otacón, te dice que pases por el tubo pequeño. Snake te dice si has visto pasar a alguien. Otacón responde que no, que sólo vio pasar a los ratones. Snake replica: ¿Acaso soy un ratón? Y responde...

En la pista *Out of Blue* (de *RR4*) dos curvas antes de la más difícil del juego, hay un muro blanco que puedes atravesarlo un poco, para que la curva sea más fácil. ¿A que es original?

Un saludo y felicidades por vuestra magnífica revista

Carlos y Martín
Carballo (A Coruña)

GRAN TURISMO

Hola, me llamo Rafa. En primer lugar, os quiero felicitar por vuestra revista, es una caña. Hace un par de meses, compré *Gran Turismo*, y como no soy muy bueno en el arte de pasar de categorías, me gustaría que me facilitárais la labor con algunos trucos.

Felicidades de nuevo. Hasta pronto.

Rafael Expósito
Madrid

VICIADOS A LA PLAY

¡Hola! ¿Qué tal, viciados a la Play? Me llamo María José, tengo 15 años y me gustaría cartearme con todos/as aquellos/as que comparten mi afición: la PlayStation. Si además sois fans de *Final Fantasy* mejor. Ya sabéis, si queréis compartir opiniones con una auténtica viciada de la Play, ¡mandadme vuestras cartas!

María José Gallego Alemán
C/ Pza. Profesor Tierno Galván, nº 4, 3º D
30009 Murcia

PD: Prometo contestar. Muchísimas gracias por vuestra *pedazo* revista.

María José Gallego
Murcia

LA MOTO DE LARA

Aquí va la llave de la pista de carreras: En el desván, empuja dos veces el bloque suelto. Ve a la biblioteca y empuja el libro de la estantería de la derecha para apagar el fuego. Escala por la chimenea y empuja la caja en el muro opuesto para despejar la ruta del desván. Pulsa el interruptor de esta área secreta y vuelve corriendo al vestíbulo principal de la mansión. La puerta, bajo las escaleras, se cierra muy pronto, de modo que tienes que correr a tope. Una vez dentro, baja al acuario y alinea la caja con el agujero del techo. Bucea hacia la derecha del acuario y toma la llave de la pista de carreras. Ve hacia el jardín de la entrada a la mansión y al lado se encuentra una puerta, pon la llave y disfruta con la moto de Lara Croft.

Kike Galve
Barcelona

JUEGOS DE TERROR

¡Qué pasa, consoleros! ¿Cansados de las películas de miedo que resultan más aburridas que un clásico de Dumbo? Si es así, escribidme. Podremos discutir sobre qué videojuego produce más miedo: *Resident Evil 2, Dino Crisis, Silent Hill*, etc. Nos pasaremos dibujos y podremos hacer muchas cosas. Si quieres formar parte de esta panda, escríbeme a esta dirección:

Jonathan González Pérez
C/ La Sorriba nº 19, El puente da Guancha
38440 Santa Cruz de Tenerife

¡Adiós, amigos!

Jonathan González
Santa Cruz de Tenerife

AMANTES DEL VOLANTE

¡Hola, amigos de *PlayStation Magazine*! Somos dos amigos, Juan Alberto y Emilio, y os queremos felicitar por la magnífica revista que elaboráis. Sin duda, es la mejor.

Queremos formar un club de coches, llevará por nombre «Amantes del volante». Con carnet incluido para aquellos que se apunten, podremos intercambiar trucos de la gris. No os cortéis, escribid a:

Juan Alberto Bernadó
C/ Vía Roma, nº 26, portal 1º, piso 2-2
43840 Salou (Tarragona)

Juan Alberto Bernadó
Salou (Tarragona)

TRUCOS, POR FAVOR

¡Hola, qué pasa troncos! Quiero trucos de *Gran Turismo* para hacer licencias en oro y los coches ocultos. La licencia B ya la he completado pero las otras dos que dan acceso al Supra 3000 y al Nismo 400, no hay manera. Me haríais muy feliz con esta información. ¡Muchas gracias!

David Ibañez Salinas
C/ Cid, nº 4, 3ºD
Almansa (Albacete)

Os felicito por la revista.

David Ibáñez Salinas
Almansa (Albacete)

CONSEJOS VENDO

Hola revisteros, soy Sergio Carmona, un chico de 10 años que os escribe por primera vez. Os mando un truco tremendo que descubrí jugando al fabuloso *MGS*: Empiezas el juego en un muelle. Tienes que llegar a un ascensor que te conducirá hasta la base. Más tarde, acércate al camión del centro de la base y coge la pistola. Entra por un conducto de ventilación en la plataforma a la que se accede por el túnel. Aquí empieza lo bueno: no sigas más, vuelve hacia atrás en dirección al camión y encontrarás una bazuca nikita con cuatro misiles. Ah, los nikita son bazucas con misiles de control remoto. Espero que os sirva para algo.

Muchas gracias.

Sergio Carmona
Ciempozuelos (Madrid)

CLUB PLAY & CIA

¡Hola amigos de *PlayStation Magazine*! Somos un grupo de amigos que hemos formado un club sobre PlayStation. En este club hablamos sobre juegos, trucos, dudas, accesorios, etc... Llevamos un año y ya tenemos casi 300 socios. Si queréis formar parte de él, escribid a la dirección siguiente y recibiréis respuesta segura, además de un carnet y una revista bimensual gratuita:

Jaume Roig Peris
C/ St. Isidro 3
08310 Argentona (Barcelona)

Jaume Roig Peris
Argentona (Barcelona)

DIABLO

Hola, socios de *PlayStation Magazine*, os felicitamos por la buena revista que habéis logrado hacer. Somos David, Raúl y Valentín y formamos un club exclusivo de trucos llamado «Diablo». Tenemos entre 13 y 15 años, si quieres unirte a la causa, sólo tienes que enviar tus datos personales junto con una foto a:

David Merino
C/ Cabanillas del Campo, portal 7, 3ºB
Azuqueca de Henares
19200 Guadalajara

Tenemos guardados unos trucos estupendos de *Gran Turismo* sólo para socios. Cada mes podrás votar por tu juego preferido, abonando 200 pesetas. Para informarte sobre trucos sólo tienes que llamar a Valentín García Blanco (949 26 39 79) y para comprar juegos a David (949 26 33 28). Sólo juegos inferiores a 5.000 pesetas.

Un abrazo.

David Merino
Guadalajara

CLUB DE AVENTURAS

Hola Playmaníacos, soy un profesional en el *Croc y Croc 2* y me gustaría formar un club de gente aficionada a los juegos de aventuras y deportes. Interesados escribir a:

Gabriel Carrilero Zaragoza
C/ Juan Carlos I, nº 4
30008 Murcia

Muchísimas gracias. Tendréis vuestro carnets.

Gabriel Carrilero
Murcia

CALLEJÓN SIN SALIDA

¿Qué tal, amigos de *PSMag*? Os escribo esta carta para ver si algún lector puede ayudarme a resolver el pequeño puzzle que hay en *Silent Hill*. Veréis: estoy atrapado en el hospital, en la segunda visita. Hay una puerta a la que hay que colocar varios símbolos. Tengo colocadas la espada, la cruz del mercurio y esa especie de chapa redonda. Me falta la estrella y el único sitio que me queda por ver es la puerta que al lado tiene un abecedario. Sé que hay una inscripción con un acertijo y una litografía con 5 nombres grabados y 5 números al lado. Pensé que tal vez los números fuesen las edades de las personas. De ahí que los escribiera en el abecedario, de mayor a menor y viceversa. Pero no pasó nada... Estoy realmente desesperado. ¿Cómo paso este puzzle? ¡Por favor, ayudadme!

Víctor Gómez Molina
Vera (Almería)

FIFA 2000

Hola Playmaniacos. Soy Xavi. Felicidades por vuestra maravillosa revista, es la mejor. Bueno, cumplidos a parte, me gustaría saber si hay algún truco para *FIFA 2000*. También os quería decir que a mi clase viene un niño que se llama Fernando, tiene la Nintendo 64 y dice que la Play no vale nada. Todos los días discutimos por ese tema, ¿qué postura creéis vosotros que puedo adoptar?

Una abrazo y hasta otra amigos.

Javier Nacher (Internet)

Guía de compras



GAME SOFT

VIDEOJUEGOS, CONSOLAS, PERIFÉRICOS Y ACCESORIOS
COMPRA - VENTA - INTERCAMBIO - ALQUILER
TODAS LAS ÚLTIMAS NOVEDADES
GRAN STOCK EN JUEGOS DE SEGUNDA MANO Y NUEVOS
ALQUILA TUS VIDEOJUEGOS AL MEJOR PRECIO DE MADRID
PSX: 300 PTAS./3 DÍAS   N64: 400 PTAS./3 DÍAS

COMPRAMOS TUS JUEGOS SEA CUAL SEA EL TÍTULO
PSX, N64, GAMEBOY, GB COLOR, SATURN, NEO GEO POCKET
ENVÍOS URGENTES A TODA ESPAÑA EN 24 HORAS

CENTRO
C/TRES CRUCES, 6
TELF.: 91 522 32 44
METRO GRAN VÍA

VALLECAS
C/SIERRA DEL CADÍ, 3
TELF.: 91 477 59 81
METRO PORTAZGO

RETIRO
C/ALCALDE SAINZ DE BARANDA, 7
TELF.: 409 68 97
METRO IBIZA

PROSPERIDAD
C/EUGENIO SALAZAR, 47
TELF.: 91 416 99 38
METRO CRUZ DEL RAYO O PROSPERIDAD

PRESENTANDO ESTE ANUNCIO TE HACEMOS UN DESCUENTO DE 300 PTAS, EN COMPRAS INFERIORES A 5000 PTAS. Y DESCUENTOS DE 600 PTAS, EN COMPRAS SUPERIORES A 5000 PTAS. EN CUALQUIERA DE NUESTRAS TIENDAS



Si eres profesional del sector, ésta es tu distribuidora para toda españa

Imelda Bueno
C/Virgen del Pilar Nº 30
03110 MUTXAMEL
ALICANTE
TEL.: 96 595 55 51
FAX.: 96 595 33 77

En Videojuegos e Informática simplemente
¡¡LO TENEMOS TODO!!
ENTREGA EN 24 HORAS



DISTRIBUIDORA DE CONSOLAS Y VIDEOJUEGOS

¿TIENES UNA TIENDA DE VIDEOJUEGOS?
¿QUIERES MONTARTE UNA?

PONTE EN CONTACTO CON NOSOTROS
-SOMOS MAYORISTAS-
DISPONEMOS DEL MÁS AMPLIO SURTIDO DE CONSOLAS-VIDEOJUEGOS-PERIFÉRICOS-ACCESORIOS..

SIN FRANQUICIAS-
SIN CUOTAS MENSUALES

SERVICIO 24 HORAS

INFÓRMATE EN:
DISCOVI SL
TFNO: 976 39 21 51
FAX: 976 29 38 82
e-mail: discovi@pixar.es
C/MARTINEZ RUIZ AZORIN, 9-11
local 3
50002 ZARAGOZA

COSLADA

RESIDENT GAMES

TODO EN JUEGOS DE ORDENADOR Y CONSOLAS

- COMPRA VENTA Y CAMBIO DE VIDEOJUEGOS
- ALQUILER DE VIDEOJUEGOS Y CONSOLAS
- ÚLTIMAS NOVEDADES EN PSX, N64, GAME BOY, DREAMCAST Y ORDENADOR.
- GRANDES OFERTAS EN ALQUILER Y SEGUNDA MANO

PRESENTANDO ESTE ANUNCIO 1 ALQUILER GRATIS SOLO POR HACERTE SOCIO

C/MEJICO ENTRE Nº 19 Y 21
TLF/FAX 91 672 33 47
28820-COSLADA (MADRID)

BARCELONA



PLAYSTATION-NINTENDO 64
GAME BOY COLOR-JUEGOS PC

Venta y alquiler de juegos
Juegos PC para adultos
Venta y alquiler de consolas
Alquiler de ordenador-Pistas y Trucos
Horario: de 10.00 a 14.00 horas
y de 17.00 a 20.00 horas
ABIERTO LOS SÁBADOS
(Lunes mañana cerrado)

C/Aribau 26 local-08011 BCN.
T.: 93 453 97 68 - F.: 93 451 54 22

¡CONSOLAS!

todo en videojuegos

¿YA HAS VISTO NUESTRA TIENDA NO?

PUES SI NO LA HAS VISTO NO SABES LO QUE TENEMOS EN JUEGOS, CONSOLAS Y ACCESORIOS NUEVOS, DE OCASIÓN Y DE ALQUILER, PARA PLAYSTATION, NINTENDO 64, DREAMCAST, MEGA DRIVE, SUPERNINTENDO, MASTER SYSTEM, NINTENDO, GAME BOY NORMAL Y COLOR.

ACCESORIOS INIMAGINABLES, Y PRECIOS MUY MUY AJUSTADOS.

ADEMÁS PUEDES VENDER TUS JUEGOS ANTIGUOS, LA CONSOLA Y LOS ACCESORIOS, AUNQUE NO TENGAN CAJA, SIEMPRE Y CUANDO FUNCIONEN BIEN.

ESTAMOS EN MOSTOLES, JUNTO AL POLIDEPORTIVO VILLAFONTANA, EN EL CENTRO COMERCIAL VILLAFONTANA.

C/ SIMÓN HERNÁNDEZ, 53 L-18. C.C.VILLAFONTANA T.916.475.788
Web site en contrucción E-MAIL: CONSOLAS@jazzfree.com

Si está interesado en anunciarse en esta sección, sólo tiene que llamar a los siguientes teléfonos

Madrid 91 417 04 83
Barcelona 93 254 12 50

EL MES QUE VIENE

RESIDENT EVIL 3: NEMESIS
No se te ocurra cortarte las uñas antes de enfrentarte a este juego. Las echarás en falta. *Nemesis* regresa más putrefacto y nauseabundo que nunca. ¡Tendremos la *review* a punto!

ENTREVISTA CON GARBAGE
Conoce las impresiones y los gustos cibernéticos de los miembros de este grupo musical norteamericano que ha compuesto la banda sonora de la última película de James Bond

MICRO MANIACS
Los coches de Didi dejan paso a los pequeños maníacos. *Preview* de este divertido título

COLONY WARS: EL SOL ROJO
Alístate en estas heroicas batallas dispuesto a dejarte la piel. Llévate el botiquín repleto de vendas por si las moscas...
¡Encontrarás la *review*!

MEDIEVIL 2
Más luchas y enfrentamientos sin concesiones. En la *preview* te informaremos con pelos y señales...

EN EL CD...



NOTA: Debido a circunstancias ajenas a nuestra voluntad, todos los contenidos de la revista están sujetos a cambios.

MTV SNOWBOARDING (DEMO JUGABLE), TOY STORY 2 (DEMO JUGABLE), V-RALLY 2 (DEMO JUGABLE), PAC-MAN WORLD (DEMO JUGABLE), SLED STORM (DEMO JUGABLE), WORMS ARMAGEDDON (DEMO JUGABLE), CENTIPEDE (DEMO JUGABLE), NHL CHAMPIONSHIP 2000 (DEMO JUGABLE). Y, ADEMÁS, GRAN TURISMO 2 (VÍDEO), ACE COMBAT (VIDEO).


Este mes
SACIA TU HAMBRE
Las buenos jugadores necesitan platos con sustancia y buenos condimentos. Este mes te proponemos una indigestión de futuro, de turismo de altos vuelos y de insectos homicidas. No te conformes con un simple menú cuando puedes elegir el mejor plato
PLAYSTATION NINTENDO64 PC GAME BOY DREAMCAST MAC
LA REVISTA DE LA NUEVA GENERACION
TOP JUEGOS
Nº 11 495 Ptas. 2,98 €
ANALIZAMOS
MIGHTY HITS SPECIAL
LE MANS 24 HORAS
EAGLE ONE
THEME PARK WORLD
SEGA WORLDWIDE SOCCER
TOY STORY 2
THE NOMAD SOUL
QUAKE III ARENA
El shoot'em up más esperado de la historia
ARMORINES
INVASIÓN DE COLEÓPTEROS ASESINOS
GRAN TURISMO 2
ESPECIAL DE 8 PÁGINAS
Primer análisis, entrevista con sus creadores y revisión de los coches y circuitos
Ya a la venta nº 11
TOP JUEGOS
Tu puerta de acceso al mundo virtual
Todos los juegos, todas las plataformas



ESPECIALISTAS EN VIDEOJUEGOS

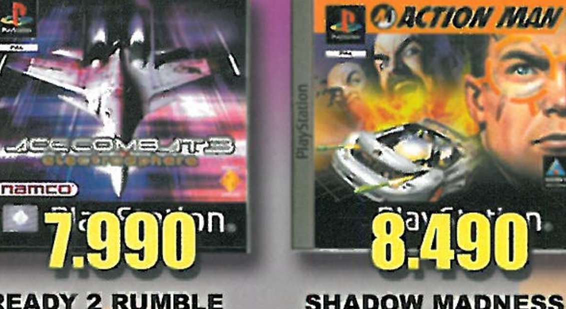
CORRE A TU TIENDA GAMEshop MÁS CERCANA
¡LAS ÚLTIMAS NOVEDADES EN VIDEOJUEGOS!
O SI LO PREFIERES LLAMA AL TELÉFONO:

967 193 158



ACE COMBAT 3

7.990

ACTION MAN

8.490

ASTERIX & OBELIX

7.490

COOL BOARDERS 4

6.990

EHRGEIZ

8.490

READY 2 RUMBLE

7.990

SHADOW MADNESS

6.990

TARZAN

7.990

TETRIS MÁGICO
6.990

TOMB RAIDER IV
8.490

RIDGERACER TYPE4
+ WIP3OUT
+ CRASH BANDICOON3
10.990

007: EL MAÑANA NUNCA MUERE

7.490

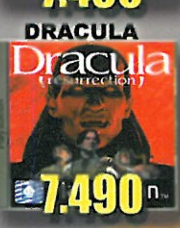
24h LEMANS
7.490

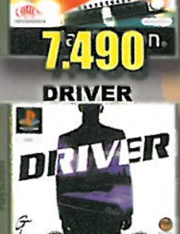
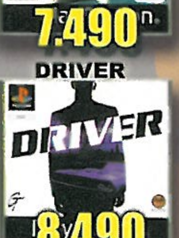
AMERZONE
7.490

BICHOS
7.990

CARMAGEDDON
7.990

CYBER TIGER
7.490

DRACULA

7.490

DRIVER


8.490

EAGLE ONE

7.490

ESTO ES FUTBOL

7.990

EXPEDIENTE X

7.990

EXPENDABLE

7.490

LOS PITUFOS

7.490

MISSION:IMPOSSIBLE

7.490

MTV SNOWBOARD

8.490

NBA LIVE 2000
7.490

NO FEAR MOUNTAINBIKE
8.490

PACMAN WORLD
5.490

SPACE WEBRIS

6.990

STAR WARS: EPISODE I

7.490

SUPERCROSS 2000

7.490

TINY TANK

6.990

TRICKN SNOWBOARD

7.490

UEFA STRIKER

7.490

PLATINUM

FINAL FANTASY VII
3.490

GRAN TURISMO

3.490

NEED FOR SPEED III

3.990

SERVICIO A DOMICILIO (normal 400 pts. urgente 850 pts.)

CORRE A TU TIENDA GAMEshop MÁS CERCANA
¡LAS ÚLTIMAS NOVEDADES EN VIDEOJUEGOS!
O SI LO PREFIERES LLAMA AL TELÉFONO:

967 193 158



ESPECIALISTAS EN VÍDEOJUEGOS

BUSCA ESTOS SÍMBOLOS EN NUESTRAS TIENDAS
envío a domicilio
club del cambio
compraventa de juegos usados

Juego	Precio
FIFA 2000	7.490
FIGHTING FORCE 2	8.490
GRAN TURISMO 2	8.490
MUSIC 2000	7.490
TOY STORY 2	8.490
URBAN CHAOS	8.490
WUTANG SHAOLIN STYLE	8.490
RESIDENT EVIL 3 NEMESIS	8.490
CHAMP. MOTOCROSS	8.490
CHESSMASTER II	8.490
CHINE	7.490
CHOCOBO RACER	7.990
DINO CRISIS	8.490
FINAL FANTASY VIII + CAMISETA + MEMORY CARD Y FUNDA +POSTER	10.990
FORMULA ONE 99	7.990
HYDRO THUNDER	7.490
KINGSLEY	7.490
KNOCKOUT 2000	7.490
QUAKE II	8.490
RUGRATS	8.490
SHADOW MAN	7.990
SILENT HILL	8.490
SOUL REAVER	8.490
UNJAMMERLUMMY	7.990
WAR OF THE WORLDS	7.490
WORMS ARMAGEDDON	8.490
WWF MAYHEM	7.490
XENA	7.490
RESIDENT EVIL2	4.490
ROADRUSH 3D	3.990
TEKKEN 3	3.490
THEME HOSPITAL	3.990

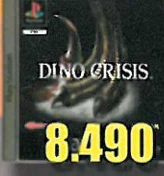






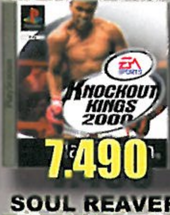
















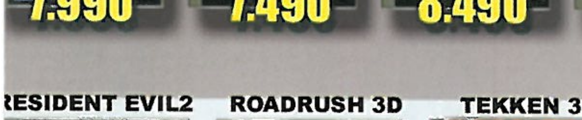














ALBACETE
Pérez Galdós, 36- Bajo
02003- ALBACETE
Tlf. 967 19 31 58

ALBACETE
PRÓXIMA APERTURA

ALBACETE
Melchor de Macanaz, 36
HELLÍN 02400 - Albacete
Tlf: 967 30 49 61

ALBACETE
NUEVA APERTURA
Corredera, 50
ALMANSA 02640, Albacete
Tlf: 967 34 04 20

ALICANTE
Pardo Gimeno, 8
03007- ALICANTE
Tlf: 96 522 70 50

ALICANTE
Avda. de la Libertad, 28
ELCHE 03206- Alicante
Tlf: 96 666 05 53

ALICANTE
Virgen de los Desamparados,76
NOVELDA
03660 - Alicante
Tlf: 96 560 78 38

BADAJOZ
Avda. Antonio Chacón , 4
ZAFRA 06300- Badajoz
Tlf: 924 55 52 22

BARCELONA
Santiago Rusiñol, 31- Bajos
SITGES 08870- Barcelona
Tlf: 93 894 20 01

BARCELONA
Boulevard
Diana Escolapis, 12-Loc. 1B
VILANOVA I LA GELTRU
08800- Barcelona
Tlf: 93 814 38 99

CADIZ
Benjumeda, 18
11003- CÁDIZ
Tlf: 956 22 04 00

CANTABRIA
Juan XXIII, 1 Local
MALIAÑO 39600- Cantabria
Tlf: 942 26 98 70

GIRONA
Rutlla, 43
17007- GIRONA
Tlf: 972 41 09 34

GIRONA
Clerch i Nicolau, 2 Bajo
FIGUERES 17600- Girona
Tlf: 972 50 98 50

GRANADA
c/Arabial (Frente Hipercor)
18004 GRANADA
Tlf: 958 80 41 28

LEÓN
Antonio Valbuena, 1 Bajo
24002 - LEÓN
Tlf: 987 25 14 55

LLEIDA
Unió, 16
25002- LLEIDA
Tlf: 973 26 40 77

MADRID
La del Manojo de Rosas, 95
CIUDAD DE LOS ÁNGELES
28021- Madrid
Tlf: 91 723 74 28

MÁLAGA
Trapiche, Local 5
MARBELLA 29600- Málaga
Tlf: 95 282 25 01

MURCIA
Avda. Juan Carlos I, 41
Residencial San Mateo
LORCA 30600-Murcia
Tlf: 968 40 71 46

SAN SEBASTIÁN
Trueba, 13
SAN SEBASTIÁN 02001- Guipúzcoa
Tlf: 943 32 29 49

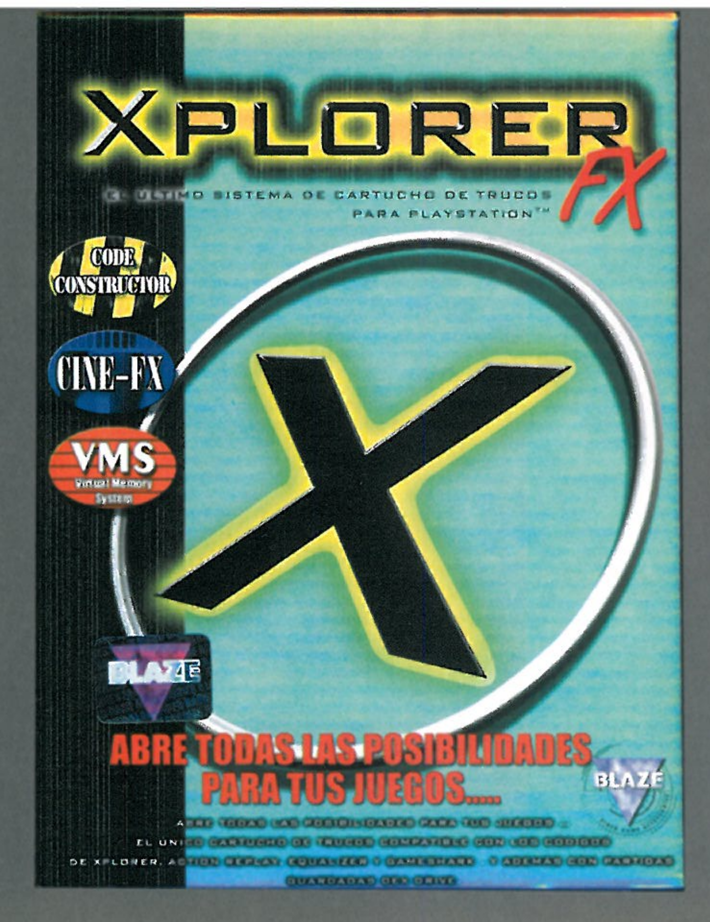
TARRRAGONA (Reus)
Mare Molas, 25 Bajo
REUS 43202- Tarragona
Tlf: 977 33 83 42

VALENCIA
Gran Via Marqués de Turia,64
46005- VALENCIA
Tlf: 96 333 43 90

VIZCAYA
General Eraso, 8
48014- Deusto- BILBAO
Tlf: 94 447 87 75

infórmate sobre nuestra red de franquicias llamando al:
967 193 158
FAX: 967 193 391

SERVICIO A DOMICILIO (normal 400 pts. urgente 850 pts.)





XPLORER FX

- Cartucho de trucos
- El único que incluye todas las pantallas en castellano
- Juegos en versión española precargados
- Construye tus propios códigos
- Cine FX
- Sistema de memoria virtual
- No es valido para consolas de la serie 9002
- Próxima aparición sistema de adaptación a la serie 9002

CDfender®

Defensa Personal Para Tus CDs

- Esta película protege tus CDs contra rayas y saltos
- Mantiene limpia la superficie grabada del CD
- Puede reparar pequeños daños sobre la superficie grabada.
- Sirve tanto para CDs de música, Juegos de Playstation™, o CD-ROM



Distribución en exclusiva para España:

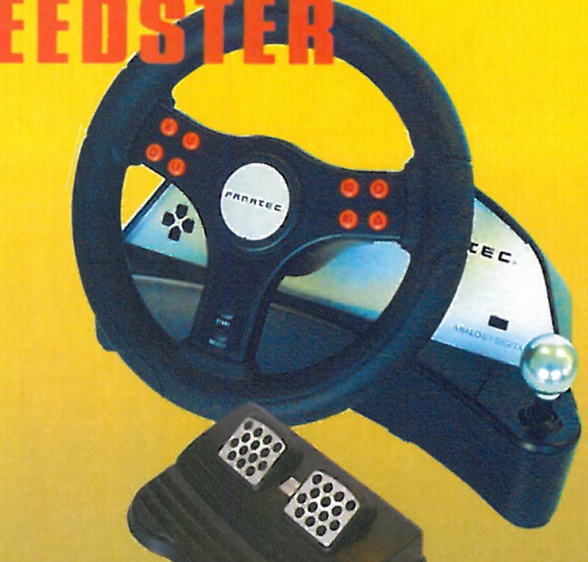


Pol. Industrial Malpica, C/ F Oeste
Urb. Gregorio Quejido, naves 55-57
50.057 - Zaragoza
Tlf. 976 46 55 03 Fax 902 12 15 09
http://www.ardistel.com
e-mail: ardistel@ctv.es
Tlf. Consulta. 906 30 15 02
Coste máximo de la llamada 48 ptas.min.

FANATEC RALLYE

FANATEC SPEEDSTER





SENSACIÓN PROFESIONAL

Las mismas caractériscas que SPEEDSTER excepto pedales y cambio. Mandos analógicos de aceleración y freno bajo el volante

SIENTATE, CONDUCE Y DISFRUTA

- eje y carcasa metálicos.
- palanca de cambio de aluminio.
- volante recubierto de caucho.
- mayor resistencia al giro, te permite más realismo.
- pedales antideslizantes.
- modos digital y analógico.
- 8 botones disponibles, 4 botones de dirección.
- fácil montaje, con ventosas y/o abrazaderas.



Viper

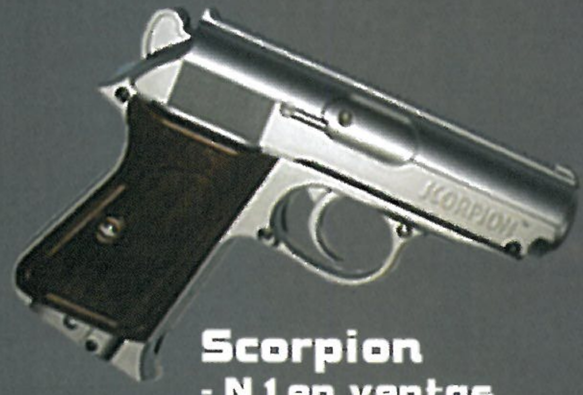
- **Dual Shock a la maxima potencia**
- **Una bomba en tus manos**





Avenger Pro

- **Con pedal y retroceso**
- **Multisistema**



Scorpion

- **N 1 en ventas**
- **Ligera y precisa**
- **Multisistema**

ARDISTEL S.L.

Pol. Industrial Malpica, C/ F Oeste
Urb. Gregorio Quejido, naves 55-57
50.057 - Zaragoza
Tlf. 976 46 55 03 Fax 902 12 15 09
http://www.ardistel.com
e-mail: ardistel@ctv.es
Tlf. Consulta. 906 30 15 02.
Coste máximo de llamada 48 ptas. min.



LLÉVATE GRATIS LA TARJETA DEL CLUB GLOBAL GAME

La cadena europea Global Game en colaboración con MC Ediciones quiere premiar a todos los lectores de: Playstation Magazine, Playstation Power, Playstation Max, PC Format, PC Juegos y Jugadores, Top Juegos, Playstation Lo Básico, PSM y Magazine 64 con su tarjeta exclusiva Global Game Club.

¿Quien?
Global Game España, la cadena de videojuegos en franquicia , están abriendo tiendas especializadas en todo el país. Ya cuenta con 11 establecimientos más otras tantas aperturas para los próximos meses.

¿Por qué?
Nosotros, MC Ediciones tenemos un acuerdo comercial con Global Game para dar a nuestros lectores la tarjeta con más ventajas del mercado de los videojuegos.

¿Cómo lo hago?
Recorta en cualquiera de nuestras revistas la mascota "saturnino", cuando tengas cinco (solo originales, no valen fotocopias) envíalas a Global Game España utilizando el cupón presente en esta misma página. También recibirán la tarjeta Global Game todos los nuevos abonados a la revista a partir del mes de Junio.
Una vez recibida la tarjeta tendrás que inscribirte en el Global Game Point más cercano. La tarjeta sólo será valida si está registrada en uno de sus establecimientos.

¿Para qué me sirve la tarjeta?

Pues.. para un mogollón de cosas:

Global Game Try & Buy (Pruebas y compras)
Los socios del club podrán probar todos los juegos en las estaciones de pruebas en pantalla gigante. Podrán asistir a todas las presentaciones de nuevos productos directamente en las tiendas.

Global Game Discount (Descuentos y ofertas)
Los poseedores de la tarjeta podrán comprar muchos productos con descuentos variables desde el 2 hasta el 15% sobre algunos productos de promoción.

Global Game Party (Fiestas)
Imagina un mundo de forofos de videojuegos, todos juntos delante de muchas pantallas y con buena música, esto es Global Game Party.

Global Game Contest (torneos)
Jugar para ganar algo. Jugar para competir en las finales nacionales. Desafías a tus amigotes en tus especialidades. ¿Eres un mago de Tekken?, ¿eres el rey de Fifa?, ¿eres un gran comandante de Comand & Conquer? ¡Demuéstraselo a todos! Y si eres de verdad un genio podrás estar en las finales europeas de Milán o Londres.

Nombre: ____________________

Apellidos: ____________________

Dirección: ____________________

Población: ____________________

Código postal: __________ Provincia: __________

Fecha de nacimiento: ____________________

Telefono: ____________________

Email: ____________________

¿Cual es tu revista favorita?

____

SATURNITO | SATURNITO | SATURNITO | SATURNITO | SATURNITO

Consigue cinco Saturnitos en tus revistas favoritas, pégalos en los espacios y envia éste cupón a:

Tarjeta MC-Global Game
Global Game España
Calle Salamanca, 27
46005 Valencia

GLOBAL GAME

PlayStation Magazine

PlayStation Básico





PlayStation Power



PC FORMAT





Las tiendas Global Game:

Global Game Point - Madrid 1	Calle José Abascal 16	Tel. 91.59.31.346
Global Game Point - Madrid 2	Calle Alcalá 395	Tel. 91.37.72.288
Global Game Point - Valencia 1	Calle Pizarro, 5 (Quart de Poblet)	Tel. 96.15.37.520
Global Game Store - Valencia 2	Centro Com. Gran Turia	Tel. 96.31.34.067
Global Game Point - Basauri	Plaza Arizgoiti, 9	Tel. 94.44.02.922
Global Game Point - Algeciras	Urb. Villa Palma - B7 - L1	Tel. 956.65.78.90
Global Game Point - Las Palmas 1	Alameda de Colón ,1	Tel. 928.38.29.77
Global Game Point - Albacete	C/ San Antonio nº20	Tel. 967 19 12 11
Global Game Point - Vitoria	Calle Basoa, 14bajo	Tel. 945.21.45.96
Global Game Point - Zaragoza	Calle Sta. Teresa, 7	Tel. 976.56.36.69
Global Game Point - Alzira	Calle Mayor Sta. Catalina 22	Tel. 96.24.55.107
Global Game Point - Madrid 3	Centro Comercial Alcalá Norte	Próxima apertura
Global Game Point - Tenerife	S.ta Cruz de Tenerife	Próxima apertura
Global Game Point - Orotava	C/ Alfonso Trujillo, edificio Temait-3, local nº12	
Global Game Point - Cartagena	Plaza Juan XXIII, Ed. Parque Central, local nº8	
Global Game Point - Valladolid	C/ La Merced nº4 (Junto Plza. Sta. Cruz)	

Para cualquier información sobre la tarjeta llama al: 96.373.94.71



Departamento Franquicias

96 151 71 76

email:central@gamesfox.com
www.gamesfox.com

CENTRAL: C/ La Saleta,16B-Tel:96 151 71 76-Aldaia-Valencia

ALBACETE
C/Teodoro Camino,36-B
Tel: 967 50 65 11

MOLINA DEL SEGURA
Murcia
C.C. Eroski-Local·B-10
Tel: 968 64 55 97

ONDA - Castellón
Avda/ Cataluña, 1
Tel: 964 77 19 39

VALL D' UXO - Castellón
Plaza El Circo, 7-B
Tel: 964 69 03 71

SANT PERE DE RIBES
Barcelona
C/ Sant Ildefons Cerdà,9
Tel: 93 896 41 01

VALENCIA
C/San Juan Bosco, 83-B
Tel: 96 365 53 63

TORRENT - Valencia
C/Ramón y Cajal, 50-B
Tel: 96 155 66 61

XIRIVELLA - Valencia
C/José Iturbi, 5-B
Tel: 96 359 40 33

MISLATA - Valencia
C/Isabel la Católica, 42
Tel: 96 383 63 69

ALDAIA-Valencia
C/ La Saleta, 16
Tel: 96 151 71 76

SUECA - Valencia
C/ Magraners, 46 - B
Tel: 619 277 568

ALBORAYA - Valencia
C/ Ausias March, 36 - B
Tel: 649 454 707

ALAQUAS - Valencia
C/Vte Andrés Estelles,13
Tel: 96 151 75 94

PATERNA - Valencia
C/Vte Mortes, 53
Tel: 96 138 90 72

MANISES - Valencia
C/ Ribarroja, 52
Tel: 96 154 05 03









Teléfono Pedidos
96 155 66 61



Servicio Exclusivo a Tiendas
Distribución a toda España
Entrega en 24 horas
Últimas Novedades

C/ Ramón y Cajal 39 - B izq
Tel-Fax: 96 155 66 61-Movil: 606 11 08 38
46900 Torrente (Valencia)

¡NÚMERO 33 YA A LA VENTA! PlayStation Power

ANÁLISIS
- EAGLE ONE
- SPACE DEBRIS
- KNOCKOUT KINGS 2000
- NBA LIVE 2000
- FIGHTING FORCE 2
- ARMY MEN 3D
- NBA BASKETBALL 2000
- TINY TANK
- EL TETRIS UN MÁGICO DESAFÍO
- F1 WORLD GRAND PRIX
- COOL BOARDERS 4
- MIGHTY HITS
- CYBER TIGER
- SOUTH PARK RALLY
- NASCAR 2000
- MILLENNIUM SOLDIER

FORUM PLAY
Cartas, trucos, sugerencias...
Escribe a PlayStation Power
y cuéntanos todo lo que sabes

JUEGO DEL MES
Gran Turismo 2
Sony consigue la 'pole' de nuevo

TRES CONCURSOS FANTÁSTICOS:
Varios premios Gran Turismo 2
20 juegos Medal of Honor
7 juegos y 7 pistolas Mighty Hits

ESPECIAL
2000: el año de los juegos
Un avance de más de 100 títulos



¡Siente como un Jedi!

DESCUBRE LOS PRECIOS MUNDOGAMES

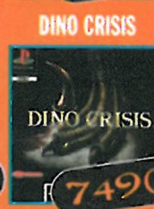



MUNDO GAMES

!!! NO TE LOS PIERDAS !!!










Juego	Precio
TOY STORY 2	8490
FIFA 2000	7490
MUSIC 2000	7490
CYBER TIGER	7490
TOMB RAIDER IV	8490
FINAL FANTASY 8	8490
DINO CRISIS	7490
ESTO ES FÚTBOL	7990

PEDIDOS TELEFONICOS
91 433 16 44

500 pts. de descuento en los juegos de N64 y GameBoy del precio más barato que encuentres en toda España.



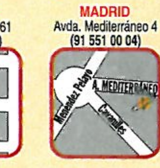
FRANQUICIAS NUEVA EXPANSIÓN EN TODA ESPAÑA
TELÉFONOS:
• (91) 594 26 45
• (93) 727 75 75



















CALAHORRA Paseo Mercadal 4 (941 13 01 10)

PLASENCIA Sor Valentina Mirón 5 (927 41 11 41)

LAS PALMAS Juana de Arco 2 (928 231 306)

ZARAGOZA Avd. Valencia 27 (976 46 76 30)

GERONA (La Junquera) P.Ind. Villena "El Cervol" (972 55 42 76)

VALENCIA Barraca 39 (96 367 32 84)

MADRID Vital Aza 48 (91 408 95 57)

MADRID Andrés Mellado 61 (91 544 38 43)

MADRID Avda. Mediterráneo 4 (91 551 00 04)

PAMPLONA Padre Barrace 5 Bº (946 26 93 91)

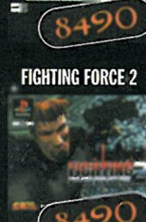
RONDA Av. Málaga (Edi. Redondo) (95 219 00 64)

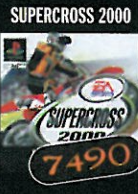
ALMERÍA Federico Gª Lorca 119

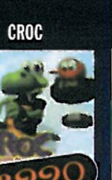
VILANOVA I GELTR (BARCELONA) Avd. del Garraf 22

Todos los juegos de Dreamcast a 8490

Precios válidos salvo error tipográfico





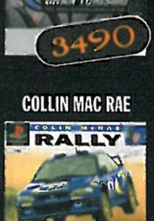






Juego	Precio
007 EL MAÑANA ...	7490
ACTION MAN	7990
ASTERIX & OBELIX	7490
CRASH BAND. RACING	7990
URBAN CHAOS	8490
READY 2 RUMBLE	7990
BARBIE RACE & RIDE	3990
GRAN TURISMO 2	8490
KNOCK. KINGS 2000	7990
MTV SNOWBOARD	8490
FIGHTING FORCE 2	8490
TRICKN SNOWBOARD	8490
CHESSMASTER 2	8490
LOS PITUFOS	7490
NF MOUNTAINBIKING	7490
40 WINKS	7490
TARZAN	7990
MEDAL OF HONOR	7490
SUPERCROSS 2000	7490
WWF MAYHEM	7490
DRACULA	7490
XENA	7490
NBA LIVE 2000	7490
ACE COMBAT 3	7990
AMERZONE	7490
SILENT HILL	8990
AMERZONE	8490
RESIDENT EVIL	3990
RESIDENT EVIL 2	4490
THEME HOSPITAL	3990
GRAN TURISMO	3490
LMA MANAGER	8490
CRASH BANDICOOT 2	3490
CROC	3990
FORMULA 1 98	4990
MEDIEVIL	3490
RIDGE RACER TYPE 4	4990
ODDWORLD	3990
COOL BOARDERS 2	3490
NEED FOR SPEED 3	3990
COLLIN MAC RAE	4990
TEKKEN 3	8490
TIME CRISIS	3490
MUNDO PERDIDO	3990
TANK RACER	3990



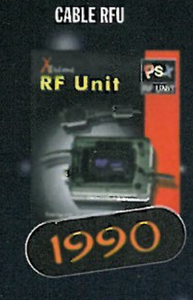
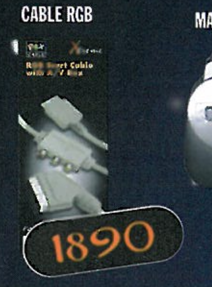








GAME BOY COLOR

Juego	Precio
TARZAN	4990
TOY STORY 2	4990
FIFA 2000	5990
TOM Y JERRY	4990
LOONEY YOONES	4990
RONALDO FOOTBALL	5990
TEST DRIVE 6	4990
EARTH WORM JIM	4990
LA BELLA Y LA BESTIA	4990
MISSION: IMPOSSIBLE	5990
TUROK RAGE WARS	4990
STREET FIGHTER ALPHA	5990
MARIO DELUXE	5490
ZELDA	4990
NBA IN THE ZONE	4990
DUKE NUKEM	5490
WARIO LAND 2	5490
TORNADO DEVORADOR	4990
REVELATIONS RPG	4990




Accesorio	Precio
MEGASTICK (Todos los modelos)	1990
CABLE RFU	1990
CABLE RGB	1890
MANDO DUAL SOCK SONY	4390
MEMORY 1MB DOMINIUM	1690
MEMORY 1MB SONY	2100



TIENDAS M·G·K
ALICANTE
ALICANTE: C/. Jaime Segarra, 22 Tel. 965 91 62 86
TORREVIEJA: Pza. Miguel Hernández, 2 Tel. 965 70 49 83
ALMERIA
ROQUETAS DE MAR: Avda. Roquetas, 245 Tel. 950 32 31 20
ASTURIAS
OVIEDO: C/. Foncalada, 13 bajo-D Tel. 985 20 78 04
BADAJOZ
MERIDA: Moreno de Vargas, 24 Tel. 924 30 40 72
BARCELONA
Gran Vía, 1087 Tel. 932 78 23 87
Bernard Metge, 6-8 Tel. 932 78 07 69
BILBAO
CASCO VIEJO: Belostikalle, 18 Tel. 944 15 56 42
CIUDAD REAL
ALCAZAR DE SAN JUAN: C/. Ferrocarril, 65 Tel. 926 54 08 27
CORDOBA
Avda. Jesus Rescatado, 2 Tel. 957 76 46 12
GIRONA
BLANES: C/. Horta D'en Creus, 40 Tel. 972 35 24 84
GRANADA
Concha Espina, 16 Tel. 958 12 80 21
ISLAS CANARIAS
LAS PALMAS Angel Guimeral, 3
ARGUINEGUIN: Tel. 928 15 14 35
LANZAROTE - PLAYA BLANCA
YAIZA: C/. El Marisco, 17 Tel. 928 51 79 55
LA CORUNA
C/. Méndez Pidal, 8 Tel. 981 23 30 42
LLEIDA
Corregidor Escofet, 16 Tel. 973 22 10 64
LUGO
C/. Guardias, 5-7 Centro Tel. 982 20 32 83
MONFORTE DE LEMOS: C/. Roberto Baamonde, 54 Tel. 982 41 00 69
MADRID
ALCALA DE HENARES: C/. Toledo, 1 Tel. 91 881 44 41
MURCIA
CARTAGENA: Alameda de S. Antón, 2 Tel. 968 52 52 67
S. SEBASTIAN
Paseo de Errondo, 4 Tel. 943 46 23 63
SANTANDER
Centro Com. Valle Real Tel. 942 26 25 95
EL ALISAL: C/. Los Encinares, 13 Tel. 942 33 78 87
SEVILLA
C/. Muñoz Seca, 26 Tel. 954 575 827
ECIJA: C/. Arroyo, 9 Tel. 954 83 03 05
TARRAGONA
C/. Mallorca, 37 bajo dcha. Tel. 977 25 29 06
VALENCIA
ALMUSAFES: C/. Pinar, s/n Tel. 961 79 52 22
XATIVA: C/. Gregorio Molina, 2 Tel. 962 287 105
VIZCAYA
SANTURCE: C/. Portalada, 2 Tel. 944 83 27 16
M·G·K
Los PESOS-PESADOS del videojuego
¡NO BUSQUES MAS!
Tenemos lo ULTIMO al MEJOR PRECIO!
96 571 80 79
www.mgk.es
Aun no tienes tu catalogo?? Solicitalo al 965 71 80 79 y veras el futuro!!
OFERTAS ESPECIALES de FEBRERO...
PlayStation
¡¡TIEMBLA!!
RESIDENT EVIL 3 NEMESIS
Conoces los EXITAZOS de estas NAVIDADES??
No te quedes sin ellos.
CRASH TEAM RACING
FIFA 2000
TARZAN
TOMB RAIDER TLR
FINAL FANTASY VIII
GRAN TURISMO 2
SUPER NOVEDAD
CON GARANTIA E INSTRUCCIONES EN CASTELLANO
3.590.-
VIPER>PSX
CONTROLADOR DUAL ANALOGO AVANZADO
MODOS ANALOGICO, DIGITAL Y VOLANTE
PALOS ANALOGOS DOBLES CON VIBRACION
MODO TURBO
disponible en 5 colores
MEMORY>CARD
SUPER OFERTA
1 MEGABIT 15 BLOQUES
1.490.-
SUPER OFERTA
8 MEGABIT 120 BLOQUES
2.990.-
CON GARANTIA DE CALIDAD
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO nYko DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
TODO LO QUE PUEDAS NECESITAR PARA CONVERTIR TU CONSOLA EN UNA SUPER MAQUINA RECREATIVA - JUEGA SIEMPRE CON LA MEJOR VENTAJA
Precios IVA incluido - Validos hasta 29-02-2000
namco JOGCON
SUPER OFERTA
4.990.-
Mando Especial de Conducción con Force-Feedback
El volante más pequeño y versátil del mercado
Club M·G·K
¡Aprovechate de los descuentos en novedades y accesorios, consigue los catálogos MGK por correo y enterate antes que nadie de todas las novedades!
ASOCIATE CON TU PRIMERA COMPRA Y TE LLEVARÁS A CASA UN REGALO MGK!
¿PIENSAS ABRIR UNA TIENDA?
M·G·K TE LO PONE FÁCIL!
LLÁMANOS Y TE INFORMAREMOS DE TODAS LAS VENTAJAS QUE DISFRUTARAS UNIENDOTE A UNA GRAN RED.
Línea Atención Franquicia:
965 71 71 27

GameSHOP

ESPECIALISTAS EN VÍDEOJUEGOS

CORRE A TU TIENDA GAMEshop MÁS CERCANA
¡LAS ÚLTIMAS NOVEDADES EN VIDEOJUEGOS!
O SI LO PREFIERES LLAMA AL TELÉFONO:

967 193 158

SERVICIO A DOMICILIO (normal 400 pts. urgente 850 pts.) 24H

PLAYSTATION +DUAL SHOCK + 1 MANDO+ MEMORY CARD 1Mb — 22.490

PLAYSTATION +DUAL SHOCK — 19.900

PLAYSTATION +DUAL SHOCK + DUAL FORCE JOYPAD + MEMORY CARD 1Mb — 23.490

SCREENBEAT SOUNDSTATION — 12.490

VOLANTE SPEEDSTER — 15.490

VOLANTE V-RALLY 2 — 9.490

VOLANTE TOPDRIVE2 — 10.490

PISTOLA ASSAIN — 8.990

PISTOLA AVENGER — 8.990

PACK PERIFÉRICOS — 4.990

CD CASE — 2.500

DUAL SHOCK — 4.500

CONTROL PAD — 2.100

DUO SHOCK — 3.990

ROJO, TRANSPARENTE, AMARILLO, VERDE, AZUL, NEGRO

DEVASTATOR — 3.990

DUAL FORCE JOYPAD — 2.790

GAMES STATION — 5.900

MEMORY CARD 1Mb — 1.390

MEMORY CARD BLAZE — 1.790

MEMORY CARD SONY — 2.100

BUSCA ESTOS SÍMBOLOS EN NUESTRAS TIENDAS

envio a domicilio
club del cambio
compraventa de juegos usados

ALBACETE
Pérez Galdós, 36- Bajo
02003- ALBACETE
Tlf. 967 19 31 58

ALBACETE
PRÓXIMA APERTURA

ALBACETE
Melchor de Macanaz, 36
HELLÍN 02400 - Albacete
Tlf: 967 30 49 61

ALBACETE
NUEVA APERTURA
Corredera, 50
ALMANSA 02640, Albacete
Tlf: 967 34 04 20

ALICANTE
Pardo Gimeno, 8
03007- ALICANTE
Tlf: 96 522 70 50

ALICANTE
Avda. de la Libertad, 28
ELCHE 03206- Alicante
Tlf: 96 666 05 53

ALICANTE
Virgen de los Desamparados,76
NOVELDA
03660 - Alicante
Tlf: 96 560 78 38

BADAJOZ
Avda. Antonio Chacón , 4
ZAFRA 06300- Badajoz
Tlf: 924 55 52 22

BARCELONA
Santiago Rusiñol, 31- Bajos
SITGES 08870- Barcelona
Tlf: 93 894 20 01

BARCELONA
Boulevard
Diana Escolapis, 12-Loc. 1B
VILANOVA I LA GELTRU
08800- Barcelona
Tlf: 93 814 38 99

CADIZ
Benjumeda, 18
11003- CÁDIZ
Tlf: 956 22 04 00



CANTABRIA
Juan XXIII, 1 Local
MALIAÑO 39600- Cantabria
Tlf: 942 26 98 70

GIRONA
Rutlla, 43
17007- GIRONA
Tlf: 972 41 09 34

GIRONA
Clerch i Nicolau, 2 Bajo
FIGUERES 17600- Girona
Tlf: 972 50 98 50

GRANADA
c/Arabial (Frente Hipercor)
18004 GRANADA
Tlf: 958 80 41 28

LEÓN
Antonio Valbuena, 1 Bajo
24002 - LEÓN
Tlf: 987 25 14 55

LLEIDA
Unio, 16
25002- LLEIDA
Tlf: 973 26 40 77

MADRID
La del Manojo de Rosas, 95
CIUDAD DE LOS ÁNGELES
28021- Madrid
Tlf: 91 723 74 28

MÁLAGA
Trapiche, Local 5
MARBELLA 29600- Málaga
Tlf: 95 282 25 01

MURCIA
Avda. Juan Carlos I, 41
Residencial San Mateo
LORCA 30600-Murcia
Tlf: 968 40 71 46

SAN SEBASTIÁN
Trueba, 13
SAN SEBASTIÁN 02001- Guipúzcoa
Tlf: 943 32 29 49

TARRAGONA (Reus)
Mare Molas, 25 Bajo
REUS 43202- Tarragona
Tlf: 977 33 83 42

VALENCIA
Gran Vía Marqués de Turia,64
46005- VALENCIA
Tlf: 96 333 43 90

VIZCAYA
General Eraso, 8
48014- Deusto- BILBAO
Tlf: 94 447 87 75

infórmate sobre nuestra red de franquicias llamando al:

967 193 158

FAX: 967 193 391

GT2. TUS OTROS 500 COCHES.

Ser capaz de ganar una carrera en el circuito de Laguna Secca a bordo de un Ferrari tiene su mérito. Pero hacerlo conduciendo un Mini rosa debe ser la pera. Es lo que tiene GT2, que puedes elegir entre más de 500 coches reales para competir. Además tienes nuevos circuitos, nuevos modos de competición, sonido real y la posibilidad de cargar los carnés que conseguiste en GT. ¿Te parece poco?

GT2. Hay que ser muy hábil para competir con 500 coches.

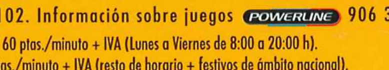
POLYPHONY DIGITAL

GRAN TURISMO 2™ THE REAL DRIVING SIMULATOR

PlayStation

Todo el **PODER** en tus **MANOS**
www.playstation-europe.com/gt2

1-2 Jugadores | Tarjeta de Memoria | DUAL SHOCK™ | Función vibratoria compatible | 2 DISCOS





"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "DUAL SHOCK" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. © 1999 Sony Computer Entertainment Inc. Developed by Polyphony Digital Inc. Published by SCEE. All manufacturers, cars, names, brands, and associated imagery featured in this game are trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. All rights reserved.